1996年10月1日発行(毎月1回1日発行)第15巻第10号昭和57年12月6日第3種郵便物認可

マイコン わかる！動かせる！家族全員で楽しめる！ コンピュータの新しい活用法を満載!!

OCTOBER 1996 10

BASIC Magazine

定価 500Yen

特集 ―CPU，増設メモリ編―

自分でできるパソコンパワーアップ

664機種対応!! 現行チューンアップ製品一覧表掲載

FM TOWNSユーザーに朗報 TOWNSのWin95化に挑戦

クリエイター＆プログラマーへの登竜門
プログラム言語講座＆投稿プログラム

■だれでも打ち込める
22本のプログラムを掲載
■Visual BasicのVBScriptを使って
ホームページ上のゲームを作る！

Win95 速報!!

「A5～A列車で行こう5」「セガのオリジナルSLG」

カプコン新作アーケード・ゲーム特集
ポリゴン「ストII」ついに登場！
「ストリートファイター外伝(仮)」
ウォーザード／X-MEN VS. ストリートファイター／ストリートファイターZERO2 ALPHA／他

楽譜ナイツから「DREAMS DREAMS」

とじ込み付録
SUPER SOFT Hot Information
250本の新作ソフト完全掲載！
パソコン全機種，ゲーム機全機種，アーケード・ゲーム，ゲーム・ミュージック

マルチメディアのNEC
ゲーム創りに
自分だけのゲームを創ってみたい。
ゲームが好きなら誰でも一度は思うよね。
PC-FXGAなら君の
そんな願いをかなえてくれるよ。
ゲームアクセラレータボード
PC-FXGA
PC-9800シリーズ用
●標準価格46,000円(税別)
●好評発売中
※動作環境につきましては、
下記PC-FXGAサポートセンターまでお問い合わせください
ゲームアクセラレータボード
PC-FXGA
DOS/V用
新登場
●標準価格46,000円(税別)
●好評発売中
※動作環境につきましては、
下記PC-FXGAサポートセンターまでお問い合わせください
※PC-FXGAに関する動作環境、技術的なご質問は、PC-FXGAサポートセンターへTEL03(5232)6222 受付時間／月～金(祝日は除く) 9:00～17:00

NEC

触れたい君に。

んーにゅー

PC-FXGAゲームが遊べる創れる本

PC-FXGA専用ソフト
好評発売中
希望小売価格6,800円(税別)

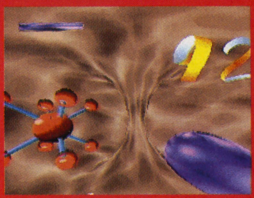
奇才ゲームクリエイター「たいにゃん」が贈る、不思議感覚にあふれた3Dポリゴンアクションゲーム「んーにゅー」と、GMAKERスタータキットを使って自分だけのオリジナルゲームを作るための解説書がセットされたPC-FXGA専用ソフトが、ついに登場。これで、今日からキミもゲームクリエイターだ!!

サンプルゲームで遊んでみよう

PC-FXGA専用の、3Dポリゴンアクションゲーム「んーにゅー」の他に、アマチュアが作ったミニゲーム「Moon Kids Paradise」「DAGYRUSS」「ROLL OUT」の3本を同時収録。純粋にプレイを楽しむことはもちろん、オリジナルゲーム制作の参考にもなるはずだ。

んーにゅー

▲ヘンな敵キャラがわさわさ登場。思いっきり目が回るぞ。



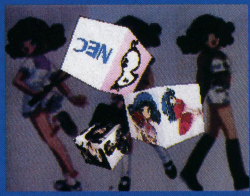
▲タイミングよく体当りして敵を倒し、アイテムを集めろ。

DAGYRUSS

▲サンプルゲームのひとつ。アマチュアがつくったSTG。

GMAKERスタータキットでプログラミングしてみよう

さあ、いよいよGMAKERスタータキットを使用して、ゲームソフトのプログラミングに挑戦しよう。スプライトのテスト、ポリゴンのテスト、パレットのテスト、そしてゲームプログラミングと、段階をふまえながらプログラミングに必要な知識の基礎が、実践の中で理解できるのだ。



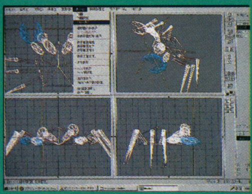
▲簡単なサンプルプログラムを多数収録しているぞ。

▲実際にゲームを作りながら完成までの流れを説明するぞ。

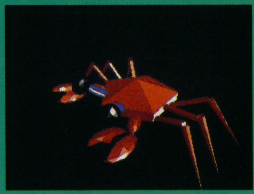
▲GMAKERスタータキットプラスのグラフィックエディタ。

DOGA制作のCGAツール「ポリゴンエディタ」も収録

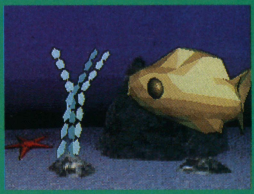
「ポリゴンエディタ」は、ポリゴンを用いて物体を作るツール。基本的な形状のパーツを変形させ、自分で自由自在にデザインし、組み上げていくのだ。出来上がった物体は、DOGAGENIE1のパーツとして使用したり、GMAKERを使って作ったオリジナルゲームで使用したりできるぞ。



▲基本パーツを変形させ、好きな形に組み上げていけるぞ。



▲組み上げた物体は、パッドで回転、縮小、拡大させて確認できる。



▲DOGAGENIE1でアニメーション再生しているところ。

※ポリゴンエディタは非売品です。プロジェクトチームDoGAのご協力により本ソフトに収録されています。 ※収録されているミニゲームやサンプルプログラムを動作させるには「GMAKERスタータキット」(別売)が必要です。

PC-FXGAでプログラミングに挑戦しよう!!

GMAKERスタータキット

●PC-9800シリーズ用／Windows®3.1、Windows®95(動作可能)●CD-ROM● 発売中●19,800円(税別)
●DOS/V用／Windows®3.1、Windows®95(動作可能)●CD-ROM● 発売中●19,800円(税別)

PC-FX、PC-FXGA用ゲームをC言語で開発するためのオーサリングソフトです。言語ツール、デバッガ、ファイルコンバータ等の基本ツールをパッケージしています。

GMAKERスタータキットプラス

●PC-9800シリーズ用／Windows®3.1、Windows®95(動作可能)●CD-ROM● 発売中●19,800円(税別)
●DOS/V用／Windows®3.1、Windows®95(動作可能)●CD-ROM ●発売中●19,800円(税別)

GMAKERスタータキットに追加することで、開発環境をさらに強化。SCSIドライバ、CDエミュレータ、アセンブラ、ライブラリ、グラフィックエディタ等を収録しています。

●パソコン通信でPC-FXGAの情報を入手しよう!!●

●PC-VAN「PC-FXプラザ」でPC-FXGAの情報を提供中。コーナーをリニューアルしました。J PCFXGAとご入力ください。
PC-VANに関するお問い合わせ先：NEC PC-VAN事務局 TEL03(3454)6909(代表)
●インターネットで通信販売を行っています。http://www.ntem.co.jp/ntem/ 通信販売に関するお問い合わせ先：NECテクノマーケティング TEL03(3798)0046(ダイヤルイン)

©只野和子1995 ,1996 ©NEC Home Electronics,Ltd.1996

NECホームエレクトロニクス ホームサーバ事業部 TEL03(3454)5111(大代表)

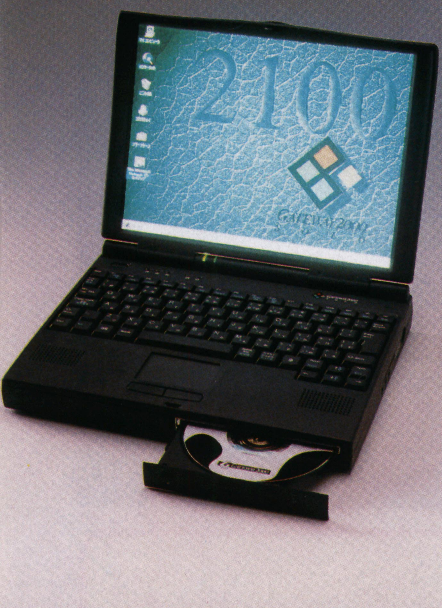
マイコン
BASIC Magazine

10

OCT. 1996

CONTENTS

©マイコンBASICマガジン10月号
第15巻 第10号 1996年9月25日印刷
1996年10月1日発行
定価500円(本体485円)
電波新聞社 1996 Printed in Japan
編集発行人：平山哲雄
東京都品川区東五反田1-11-15 郵便番号141
電話 東京(03)3445-6111(大代表)
振替(東京)00150-3-51961
印刷：奥村印刷㈱ 製本：㈱堅省堂
<本誌掲載の記事,プログラムの無断使用を禁止します>



19 特集
自分でできるパソコン・パワーアップ
―CPU,増設メモリ編―
これを読めば後悔しない!
パワーアップ・サクセス・ガイド
664機種に対応!現行チューンアップ製品一覧表掲載

40 FM TOWNSユーザーに朗報!
TOWNSのWin95化に挑戦!!

クリエイター&プログラマーへの登竜門
プログラム言語講座&投稿プログラム

62 PC-FXゲームアクセラレータ講座
～ブロックくずしゲームを作ろう パート1～

66 Klik & Playゲーム作成術
対戦格闘ゲームに挑戦②それっぽい左右移動を作る

68 Visual Basic研究所
VBScriptを使って
ホームページ上のゲームを作る! その①

74 インタプリタ型C言語「めじろ」&「めじろプラス」で学ぶ
マルチメディア・プログラミング入門
～画像の重ね合わせのテクニック～

76 Delphi完全マスター
当たり判定について考える

80 F-BASIC for Windowsプログラム教習所 リターンズ
プログラミングの基本"並べ替え"を習得しよう!

82 Windowsプログラムに完全対応
先生と生徒のためのBASICプログラミング講座
万有引力による位置エネルギーでゲームを作ろう!

BM特選プログラム・コーナー

Windows(Visual Basic)	パニックメイズ	峠 恒司	86
FM TOWNS	ビシバシボクシング	寺井 聡	91
MSX	ALPHABETTER	ELECTRIC SHEEP SOFT	94
	BEN	伊藤直輝	96
PC-8801mkIISR	Icefloe	井上秀夫	98
PC-9801	あっしゅ	山田秀男	101
	Dog Fight	吉川 将	104
	はさんでcho!	iphelse	107
	BATTLE FIELD	大谷 佑	112
	(実用)えぬ88べえしっく	坂井弘亮	116
X1	JEWEL BOXII	森 敬雄	118
X68000	影さんを探せ	たわけ・たか	120
FX-890P	つよいロボ	こじろ	122
PC-E500	Push The Rock	山田博司	123
ザ・ゲーム・ミュージック・プログラム			
MSX(MSX-MUSIC)	F1スピリット3Dスペシャル	石原 顕&Fsp	125
X68000+NAGDRV+GS音源	ブランディッシュ3	上古仁志	127

通信関連企画

6 要チェックのホームページを大紹介!
ホームページ・ナビゲーション

44 BMネットワークTODAY
ネットサーフィンの友 翻訳ソフト試用レポート

46 BM注目トピック
パソコン通信でRPGを楽しもう **通信ゲーム“exllusion”**

48 マンガで学ぼう! パソコン・レクチャーX
インターネット 秋の怪談スペシャル

290 BBS電話帳スペシャル
今月のテーマ:**コミュニケーション**

39 **ベーマガ特選電脳市場**
コンピュータ・ショップ 今月のお買い得商品ピックアップ

52 Welcome! パソコンMUSICスタジオ
MIDI音源がいらない!? ソフトウエアMIDI音源とは?
WITH MIDPLUG & VSC-55

54 **新製品情報満載 Information Catch Up!**
●FAXモデムカードを標準装備した98NOTE
●無指向性スピーカで最高の音を楽しもう
●デジタル・スチルカメラに新モデルが登場
●パソコン通信とインターネットが融合!
●キーを簡単に見わけられるキーボード・カバー

58 NEW PRODUCTS
画像入力に便利なフルカラー・スキャナ2機種を紹介
ScanTouch 210 for WIN/STUDIOSCAN IIsi Win

60 今月の注目ハードウエア情報
マルチメディア機能を強化できる3Dグラフィック・ボード
Power Window 3DV

130 明日のスター・プログラマー

131〜 **COMPUTER ENTERTAINMENT SIDE**

広告さくいん

ハード
NECホームエレクトロニクス ……表2〜前付カラー3
ソニー……前付カラー9
NEC……表4

メディア
帝人……前付カラー5

ソフト
富士通 ……前付カラー10〜11
セガ・エンタープライゼス …中付カラー132〜133, 記事中カラー208〜209
オークスヘブン ……中付カラー134〜135
アートディンク ……中付カラー136〜137
アクティビジョンジャパン …中付カラー138〜139
P'PRO ……中付カラー140〜141
クエスト(ボーステック)……中付カラー142
マスターピース……中付カラー143
グラムス……中付カラー144
メディアクエスト……中付カラー145
SPS……中付カラー146
エレクトロニック・アーツ・ビクター……中付カラー147
日本アドバンス・テクノロジー ……中付カラー148
ジャパンホームビデオ……中付カラー149
マイコンソフト…前付カラー12〜13, 中付カラー150〜151
徳間書店インターメディア……中付カラー152
塚本吉彦事務所……記事中カラー199
日本ファルコム……表3

レコード関連
テイチク……前付カラー7
キングレコード(ファルコムレーベル) …記事中カラー227
NECアベニュー ……記事中カラー233
ポニーキャニオン……記事中カラー234

学校関連
代々木アニメーション学院……前付カラー8
東京ゲームデザイナー学院 ……前付18

パソコン・ショップ
東北——
ワンダーボックス……記事中277
関東・甲信越——
ピー・アンド・エー ……前付14〜15
ウェーブ・アイ……前付16〜17
遊基パソコン館……記事中277
クレバリー ……後付296〜297
パソコンランド21……後付298
ポイント……後付299
インパクト……後付300
アクティブ……後付301
コムネット……後付302
パシフィックレンタル……後付303
ソフトショップラム……後付306
OTTO ……後付307
サンマックス……後付307
日本マイコン流通センター 記事中32〜33, 後付308〜314
関西——
アイツー……後付304
ユニオンコンピューターネットワーク……後付306

その他
トライ……記事中273
キョーワインターナショナル……後付305

キミのブックマークに加えよう！

GET Home Pages Navigation

ホームページナビゲーション

8月16日，待望のInternet Explorer3.0Jが正式リリースされました。続く19日にNetscape Navigator 3.0（こちらは英語版）が登場し，WWWブラウザの世界標準の座をめぐる争いは，ますます激化しそうです。みなさんはどちらを選びますか？　どちらのWWWブラウザを選んでも，ホームページの楽しさは変わりません。さっそく，ベーマガ推薦ホームページを紹介しましょう！

Home Pages Navigation Games

任天堂

http://www.nintendo.co.jp

©1996 NINTENDO

任天堂のホームページは，やはりNINTENDO64がメイン。年内に任天堂から発売される，NINTENDO64のソフトが一気に紹介されています。

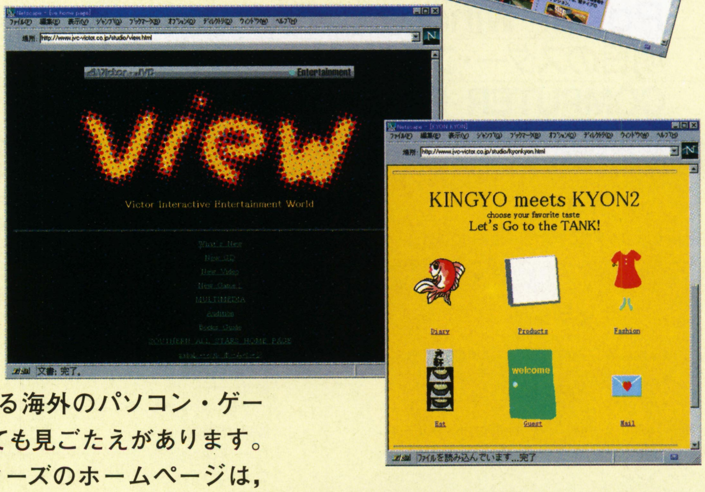
その他にも，スーパーファミコンやサテラビュー，ゲームボーイなどの情報が満載です。

冒頭に登場するマリオ以外にも，ゼルダの伝説のリンクやカービーなど，おなじみのキャラクターが登場。とくに凝った演出などはありませんが，基本に忠実な作りは好感が持てます。

Home Pages Navigation Entertainment

ビクターエンタテインメント

http://www.jvc-victor.co.jp/studio/view.htm



view（Victor Interactive Entertainment World）と名付けられたホームページには，とにかくいろいろな情報がギッシリ詰まっています。

ビクターエンタテインメントから発売されている海外のパソコン・ゲーム，音楽CD，ビデオなどが紹介されており，とても見ごたえがあります。

雛形あきこ，小泉今日子，サザンオールスターズのホームページは，ファンなら忘れずブックマークに加えたいところです。

Home Pages Navigation Entertainment

タイトー

http://www.taito.co.jp

©TAITO CO.,LTD.

以前はちょっと地味だったタイトーのホームページが，デザインを一新しました。通信カラオケX2000，X-55の新譜情報がゲットできるのはここだけ。サウンド・チーム“ZUNTATA”のオフィシャル・ホームページも，このタイトーのホームページでしか見られません。

最新情報もさることながら，往年のゲーム年表が感涙モノ。年代別になつかしいゲームの名前がズラリとならび，思わずノスタルジックになってしまいます。

Home Pages Navigation Shop

九十九電機

http://www.tsukumo.co.jp

リニューアルして，ビジュアル面も充実したツクモのホームページ。冒頭のロゴをクリックすると，おなじみの「ツークーモッ！」のサウンド・ロゴが…。

注目はやはり，オンライン・ショッピング。商品の写真が，メーカーのホームページへリンクされており，製品情報もちゃんと知ることができます。まさに，ショップに行って購入している感覚。ツクモならではのお買い得商品が，家にいながらにして手に入るのがうれしいですね。

※画面内の価格は，8月15日現在のものです

Home Pages Navigation Maker

メルコ

http://www.melcoinc.co.jp

このホームページには，インターネット・マガジン『DIGI CON（デジコン）！』が毎月掲載されています。初心者のためのエッセイや，Shockwave（ショックウェーブ）を使ったゲーム，プレゼント・コーナーなどもあり，充実した内容です。

つねに最新のドライバを入手できるのも，ホームページのメリット。メルコ製品のユーザーは，こまめにチェックしておきましょう。

●キミのオススメホームページ募集●

このコーナーでは，読者のみなさんがオススメするホームページを紹介したいと思います。

自分で開設しているホームページや，友達のホームページでもOK！　オススメのホームページのタイトルと，アドレス(http://～)，どんなホームページなのかを書いて，つぎのあて先までハガキ，または電子メールで送ってくださいね。

また，「こんなホームページはないの？」といったリクエストも募集しています。みなさんどんどん応募してくださいね！

■ハガキのあて先
〒141
東京都品川区東五反田1-11-15
電波新聞社
マイコンBASICマガジン編集部
「ホームページナビ」係

■電子メールのあて先
BM@jolls.co.jp
（“BM”は必ず大文字で。タイトルに「ホームページナビ係」と入力してください）

～時代が生んだモラルを壊せ！～

Anarchist Records II
～すべてのFamilyに捧ぐ～

THE DEAD P☆P STARS
THE PIASS / SPEED SLAVES
MAZOHYSTERIA /
LIPSTICK GUYS + α

NOW ON SALE

'92年、ヴィジュアル系ロックの先駆けとなった"かまいたち"のKENZIが設立した、"アナーキスト・レコード"所属全バンドによる特別企画盤。全メンバー参加によるスペシャル・セッション曲も収録。
TCCN-30016 / 3,000yen [TAX Incl.]

SISTER'S NO FUTURE MAX
KENZI(DEAD P☆P STARS)とダイナマイト・トミー(COLOR)を中心とした、史上最強パフォーマー軍団"SISTER'S NO FUTURE"が、ゲストにあのGISHOを迎えてMAXとなり、今鮮やかによみがえる。
9.21 ON SALE "Naked In The Rain"(mini album) TCCN-15018 (1,500yen / TAX incl.)
10.21 ON SALE "MIND PARK"(new album) TCCN-30017 (3,000yen / TAX incl.)

réveil INFORMATION
TRYCLE RECORDS, INC. A&R Dept.
call : 03-3470-0751 / fax : 03-3470-2157
Manufactured by TRYCLE RECORDS, INC.
Distributed by TEICHIKU RECORDS CO., LTD.

自・由・な・創・造・の・学・校

文部省認可認定CG教育校
【(財)CG-ARTS協会認定】

代々木アニメーション学院®

社団法人 日本映画テレビ技術協会員・財団法人 日本視聴覚教育協会員・社団法人 日本漫画家協会員

URL http://www.jki.co.jp/YAG/ E.Mail yag-info@po.infosphere.or.jp

設置学科

- アニメーター科(2年)
- SFX特撮科(2年)
- CGアニメ・ゲーム科(2年)
- 声優タレント科(1年)
- マルチメディア・クリエーター科(1年)
- デジタルペイント・アーティスト科(仕上げアート)(1年)

- アニメ制作科(1年)
- BGデザイナー(背景美術)(1年)
- マンガ・コミックプロ養成科(1年)
- ジュニア・ノベルズ科(1年)
- ビジュアル・イラスト科(2年)
- ミュージック科(2年)
- アニメAVオペレーター科(2年)

インフォメーション

平成9年4月生
願書受付中

- 入学案内書無料進呈
- 「無料一日体験入学」あり
- 無料学院説明会あり

見学随時TELにて予約を

フリーダイヤル 0120−310−042(サイノーヲヨニ 才能を世に)

FAX 0120−310−595(サイノー スゴクイイ 才能すごくいい)

ご希望の方は ハガキに1.住所 2.氏名(フリガナ) 3.TEL 4.年齢 5.学年(職業) 6.希望学科 7.「案内書」あるい「体験」又は「説明会」と明記の上、下記の住所へ。

〒151 東京都渋谷区代々木1−20−3−BM−9
代々木アニメーション学院

無料オーディション(全国開催決定)

新人声優・才能発見!!

東京・大阪・名古屋・福岡・札幌、開催決定!

デビュー・プロダクション所属99%(声優タレント科平均)の代アニが
参加料・デビュー費用は一切無料でプロへ最短距離。
お申し込みは下記へ

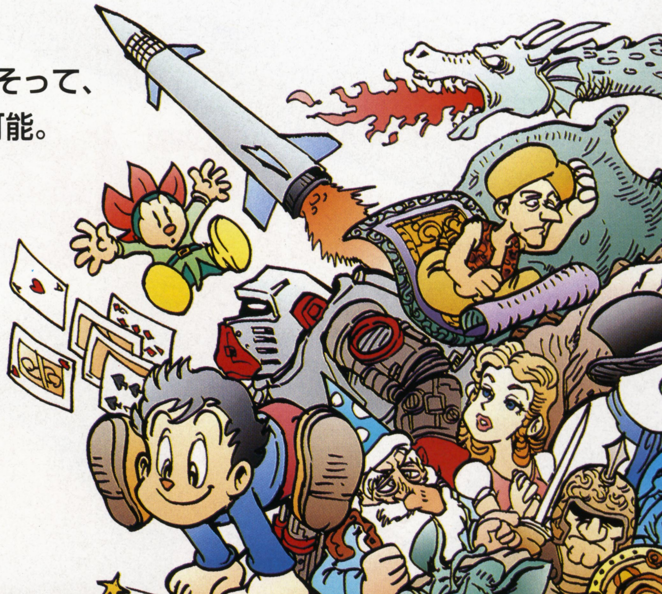
〒150 東京都渋谷区神宮前1−19−8−BM−9 代々木アニメーション学院
☎(03)3470−1105 原宿声優スタジオ

SONY
digital DREAM Digital Dream Kids
Microsoft Word - 文書 1
ファイル(F) 編集(E) 表示(V) 挿入(I) 書式(T) ツール(O) 作表(A) ウィンドウ(W) ?
新規作成(N)... Ctrl+O
開く(O)...
上書き保存(S) Ctrl+S
大切なデータの記録、容量5倍*1アップ
余裕のワイドマージン設計。
ソニーMOディスク
●記録マークのJitter(微妙な記録ずれ)を十分に考慮し、またさまざまな使用環境におけるレーザーパワーの変動にもしっかりと対応する余裕のワイドマージン設計の記録膜を採用しました。
EDM-640DFB ●Windows 95対応 希望小売価格6,100円(税別)
SONY
M.O.
MAGNETO OPTICAL DISK
Windows 95 Formatted
640
信頼がひと目で分かる。
S-LINE DESIGNの230MB。
EDM-230CDF
●MS-DOS Ver.5.0対応
希望小売価格4,500円(税別) 新発売
ソニー レック*2 プリーズ!
Sony Rec. Please!
*1)128MBモデル比 *2)Rec.(レック)→Recording(レコーディング)→録音、録画、記録 ●お問い合わせは、ソニー・Rメディア&バッテリー・マーケティング株式会社データメディア営業部へ。〒150 東京都渋谷区渋谷2-22-3 渋谷東口ビル11F TEL(03)3498-0314
●当該価格は参考価格です。●写真の手持ちの商品は広告用のもので、実際の商品とは異なります。●画面は「Microsoft Word」を一部加工しているものです。●Windows95及びMicrosoft Wordは、米国Microsoft Corporationの米国及びその他の国における登録商標です。●画面の使用に際して米国Microsoft Corporationの許諾を得ています。●「Digital Dream Kids(デジタル・ドリーム・キッズ)」は、ソニーの企業姿勢を表すスローガンです。
●商品を安全にお使いいただくため、ご使用の前に必ず「取扱説明書」をよくお読みください。
Sony Drive http://www.sony.co.jp/ 「Sony Drive」は、インターネット上のソニーのホームページです。ソニーの最新情報をご案内しています。

夢をかたちに
信頼と創造の富士通

マウスをクリックするだけ思いどおりにゲームがつく

プログラミングの知識はまったく不要!!
背景、キャラクター、アクション、サウンド、etc …。
ゲームを構成するすべての要素は、Klik&Play のナビゲートにそって、豊富に用意されたライブラリからマウスで選択するだけで設定可能。
もちろん、ライブラリには、あなたの作ったオリジナルのキャラクターを登録することもできます。
創造力とアイディアさえあれば、だれでも、本格的なゲームが作れます。



マウスをクリック

材料はすべて揃っている。あとはキミのセンスで編集するだけだ。

1 まずは、背景

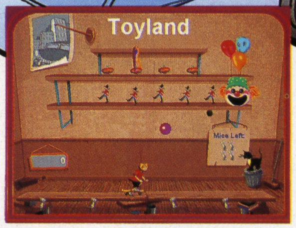
砂漠？ 森？ 山脈？ 海辺？ お好きな場所をウィンドウからドラッグ&ドロップ。

2 キャラクターを設定

Klik&Play のライブラリには、数百もの個性的なキャラクターが用意されています。

3 さて、編集だ

映画監督が役者に演技をつけていくように、各キャラクターにアクションをつけていきます。アクションの種類も豊富です。



4 Let's Play!

世界にただ1 つのオリジナルゲームが完成。もちろん最初にプレイするのはあなた自身です。

9/30 Mac版 発売

CD-ROM	Windows®版	Macintosh™ 版

Klik&Play

クリック アンド プレイ

© Europress Software Ltd & Francois Lionet/Yves Lamoureux1994/1995

標準価格 **8,800円** (税別)

企画・制作・発売元 富士通株式会社 販売元・お問い合わせ 富士通パレックス TEL.(03)5703-2752

動作環境

Windows 3.1

●CPU：i486SX (33MHz) 以上 ●メモリ:8MB 以上（16MB 推奨）●グラフィック：640×480 ドット（800×600 ドット以上推奨）／256 色以上、256 色モード推奨 ●機器：MPC 規格に対応したCD-ROM ドライブおよびサウンドボード

Windows 95

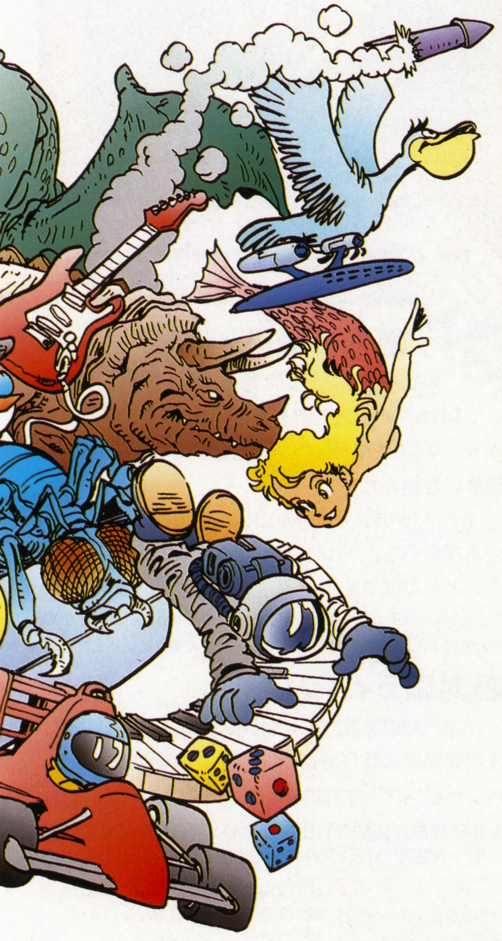
● CPU：i486DX (66MHz) 以上 ●メモリ：16MB 以上●グラフィック：800×600 ドット／256 色以上、256 色モード推奨 ●機器：MPC規格に対応したCD-ROMドライブおよびサウンドボード

Macintosh

●システム：漢字 Talk7.1.2 以上● CPU：68LC040 以上●空きメモリ 6MB 以上●ディスプレイ：640×480 以上、256 色表示●機器：CD-ROM

Microsoft、および Windows は米国 Microsoft Corporation の米国、およびその他の国における登録商標です。i486 は米国インテル社の商標です。その他、記載の商品名などは一般に各社の商標、または登録商標です。Macintosh、漢字 Talk はアップルコンピュータ社の商標です。

で、
れる!

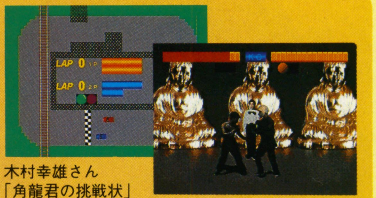


FUJITSU

ユーザーがつくった
力作ゲーム50本にアタック!

Klik&Play
Game Collection
ゲームコレクション
標準価格 **2,400円** (税別)

「Klik&Playオリジナル・ゲーム・コンテスト」に寄せられたユーザーの作品から優秀作50本を厳選して収録。右に紹介する作品をはじめ、シューティングあり、アクションあり、パズルあり。ユニークなアイディアと作者の個性が光る力作ぞろいです。
●コンテスト優秀作品50本
●Klik&Play 体験版
●Klik&Play テクニカルガイドブック



木村幸雄さん
「角龍君の挑戦状」

滝澤成弘さん
「龍神拳」

マックユーザーにもチャンス到来!
さらに、新しくゲームの背景、キャラクタ、BGMなどを対象にした「コンテンツ部門」を設置。

第2回「Klik&Playゲームコンテスト」開催《作品大募集!》

作品受付　平成8年10月16日(水)〜平成9年1月16日(木)必着

チャンス! その1
力作がCD-ROMになる!
優秀作50本を「Klik&Play Game Collection II」としてCD-ROM化し、富士通パレックス(株)より発売します。(発売予定:平成9年3月14日)

チャンス! その2
豪華賞品がもらえる!
最優秀作品には副賞として「グアム、またはサイパン4日間の旅」をプレゼント。ほかにもデジタルカメラなど、多数の豪華賞品を用意しています。

チャンス! その3
ゲームクリエイターへの登竜門
優秀作は、各パソコン雑誌への掲載やパソコン通信上へのアップロードなどで広くご紹介。数多くのパソコンユーザーにアピールでき、ゲームクリエイターデビューの絶好のチャンスです。

パソコン通信サービス「NIFTY-Serve」内のパレックスコンテンツステーション(GO SPRX)内にある専用会議室「Klik&Play倶楽部」は、ゲーム作成に役立つ情報が満載です。テクニックを磨く場として、ご活用ください。

※賞品名　グアム4日間の旅またはサイパン4日間の旅
取扱旅行会社「世界の車窓から」でおなじみの富士通興産(株)(グリーンエアサービス)運輸大臣登録旅行業437号(富士通興産は富士通グループの旅行会社です)

【応募資格】
Klik&Playユーザーの方なら、どなたでもご応募いただけます。お一人で何点応募されてもかまいません。ご応募いただく作品はklik&Playで作成し、かつ著作権や商標権など他者の権利侵害していないオリジナルの作品に限ります。なお、著作権や商標権等の抵触する可能性のある作品は、募集の対象から除外させていただきますので、予めご了承ください。

【募集部門】
ゲーム部門　Windows版、またはMacintosh版のKlik&Playで作成したゲーム。(1点1作品とします)
コンテンツ部門　ゲームの要素となるオブジェクト、WAVE、MIDI作品など。
★オブジェクトデータは5点1作品
★WAVEデータは5点1作品
★MIDIデータは1点1作品とします。

【応募方法】
応募作品は郵送、またはパソコン通信サービスNIFTY-Serveで受け付けます。以下のデータ形式でお送りください。

	郵便で応募する場合	パソコン通信で応募する場合
ゲームデータ	Klik&Play スタンドアロンゲーム形式 (インストーラ付き)	Klik&Play スタンドアロンゲーム形式 (インストーラ無)
オブジェクトデータ	同上	同上
WAVEデータ	WAVEデータ形式 (※.WAV)	同左
MIDIデータ	MIDIデータ形式 (※.MID)	同左

郵送の場合
フロッピィに、(1)応募要項の各項目を明記したテキストファイル(2)作品のデータファイル(インストーラ付きで保存したもの)を収録し、(3)作品名と応募要項をプリントアウト(手書きも可)したものを添えてお送りください。(フロッピィディスク以外の媒体を利用する場合は、ご相談ください。)

注1) 作品は必ずインストラーラ付きで保存してください。こうすることで、1枚のフロッピィディスクに入らない場合は、自動的に2枚目以降に保存できます。
注2) フロッピィが複数になる場合は、1枚目にテキストファイルを保存してください。

パソコン通信NIFTY-Serveの場合
NIFTY-Serve内のパレックスコンテンツステーション「GO SPRX」のお知らせをお読みになり、ご応募ください。

【応募要項】
応募者
●住所(フリガナ)郵便番号もお忘れなく ●応募者氏名(フリガナ)グループの場合は代表者の方 ●年齢 ●職業(学校名、学年) ●電話番号 ●電子メール(NIFTY -IDまたはe-mailアドレスをお持ちの方のみ)

応募作品
●OS種別:Win、Mac ●部門:ゲーム=G、コンテンツ(オブジェクト=O、WAVE=W、MIDI=M) ●タイトル※ ●著者※ ●データ名 ●ジャンル:アクション、シューティング、エデュテイメント、ブロック崩し、RPG、パズル、バラエティ(その他)コンテンツの中から一つを選択 ●対戦:対戦専用=専、対戦可能=可、対戦不可=不 ●内容説明(全角200字程度で)
※Klik&Playの「ゲーム設定」と同じ

【発　表】
1997年3月発売の「Oh! PC」「undo」「マイコンBASICマガジン」「MAC LIFE」誌上で発表します。また、NIFTY-Serve内のパレックスコンテンツステーション(GO SPRX)内専用会議「Klik&Play倶楽部」にて、審査速報、および結果発表を行います。

応募作品について
入賞作品は「Klik&Play Game Collection II」に収録し、富士通パレックス(株)がパソコンショップで販売します。ただし、「Klik&Play Game Collection II」の販売価格はCD-ROMの制作、および流通に必要な経費を負担していただくものであり、収録された作品の対価ではないため、印税等のお支払いはできません。予めご了承ください。

応募作品の権利
応募作品の権利は各応募者に帰属するものとします。また、応募者による本収録作品の他のコンテストへの参加や商品化を妨げるものではありません。なお、コンテンツ(オブジェクトデータ、WAVEデータ、MIDIデータ)として収録された作品は、富士通(株)、または第三者(「Klik&Play Game Collection II」の購入者を含む)が、自由に複製、変更、頒布できるデータとします。予めご了承ください。

応募先
富士通株式会社「Klik&Playゲームコンテスト」係
〒144　東京都大田区新蒲田1-17-25
問い合わせ先
富士通パレックス株式会社
TEL(03)5703-2752(土・日・祝祭日を除く13:30〜17:00)

協賛　ソフトバンク株式会社、株式会社アスキー、電波新聞社、株式会社BNN、富士通興産株式会社(グリーンエアサービス)、富士通パレックス株式会社 (順不同)

自宅からコンテンツタイトルを注文できる!
Let's「GO CNX」
パソコン通信サービスNIFTY-Serveのオンラインショッピングコーナーに、コンテンツタイトルの専門店「コンテンツ・エクスプレス」がオープンしました。「Klik & Play」は、こちらでもご注文いただけます。NIFTY-Serveのトップメニューから、「GO CNX」でどうぞ。

マイコンソフト

パソコン用ディスプレイでビデオやゲーム機の映像を見よう

ザ・キング・オブ・ファイターズ'95 ©SNK1995

XRGB-1は家庭用のビデオデッキやレーザーディスク・プレイヤーなどのNTSC標準信号、家庭用ゲーム機、業務用ゲーム基板の映像を、パソコン用のディスプレイで表示するための変換装置です。

※写真は開発中のものです。デザインなど、予告なく変更する場合がありますので、ご了承ください。

XRGB-1

UP SCAN CONVERTER UNIT

標準価格 26,800円(税別) 好評発売中

■ **XRGB-1 セット内容** XRGB-1本体、ACアダプター, 15ピン・アナログRGBケーブル, IBM PC用RGB変換ケーブル(入力用), IBM PC用RGB変換ケーブル(出力用), オーディオ変換ケーブル, 微調整ドライバーが同梱されています。

ビデオ・接続ケーブル, S端子ケーブルなどは、同梱されていません。

■入力端子と接続

XRGB-1にはビデオ端子, Sビデオ端子, 21ピンRGBマルチ入力端子があります。これらの端子から入力された信号はパソコン用ディスプレイのRGB信号に変換されます。

また, パソコン入力用の15ピン・アナログRGB端子がありますので, パソコンと映像機器を切り替えて使うことが可能です。

(上記3入力端子のうち, 2つ以上の入力がある場合, 21ピンRGBマルチ端子・Sビデオ端子・ビデオ端子の優先順位となります。)

■対応ディスプレイ

水平同期周波数31kHz(640×480ドット)または, 水平同期周波数15kHz(200ライン)の画面モードを持つ15ピン・アナログRGBディスプレイに対応しています。

★水平同期周波数31kHz(640×480ドット)の画面モードを持つ15ピン・アナログRGBディスプレイの例

VGAまたはPC-9821対応ディスプレイ	MITSUBISHI RD17G,MAG MX17S 飯山電機 MF-8617B,NANAO 54T NEC PC-KM152,153R,173 ICM LS-2617FN など
FM TOWNS用ディスプレイ	富士通 FMT-DP531,532,8711 など

SHARP製パソコンX68000用ディスプレイ(CZ-600D など)は水平同期周波数31KHzの画面モードでは使用できません。

★水平同期周波数15kHzの画面モードを持つ15ピン・アナログRGBディスプレイの例。

メーカー	機種名
NEC	PC-KD861,871,1531V,862,862S,863S,863G PC-TD151,211,PC-TM151
SHARP	CZ-600D,601D,602D,603D,604D,605D,606D CZ-607D,612D,613D,614D,615D,860D,880D CU-15M1,14TV,14HD
FUJITSU	FMT-DP531,532,535,536,5351,5361,8311,8711

★以下のディスプレイは対応していません。
NEC PC-KD854N,855,881,882
SHARP CU-14GD,14FD,14KD,14MD,14PD
EPSON CR-4500,4700,7600,7700
SONY製 Power WIDE(KV-32PW1,KV-28W1)で使用されたいお客様は, ご購入前に弊社までお問い合わせください。

発売元：電波新聞社 販売部
〒141 東京都品川区東五反田1-11-15 ☎03-3445-8201(ダイヤルイン)

企画・開発：マイコンソフト株式会社
〒530 大阪市北区中之島3-2-4朝日新聞ビル6F (電波新聞社大阪本社内) ☎06-203-2827

東京本社 03-3445-6111(大代表) 札幌支局 011-641-5591 関東総局 0273-26-3206 名古屋支局 052-261-4541 広島支局 082-228-5581
大阪本社 06-203-3361(大代表) 仙台支局 022-227-7211 松本支局 0263-36-2266 金沢支局 0762-63-8661 高松支局 0878-61-3111
西部本社 092-431-7411(大代表) 新潟支局 025-245-2526 静岡支局 054-289-0121 京都支局 075-221-8021 鹿児島支局 099-226-3630

XRGB-1 接続と対応機種

1

▲XRGB-1本体の入力端子に，ビデオデッキやゲーム機などを接続します。

2

▲XRGB-1の「DISPLAY OUT」からパソコン用ディスプレイに接続します。

3

▲全ての接続が終わってから，ACアダプターを接続してください。

4

▲接続例。

5

▲XRGB-1の電源が入っている時は，ゲーム機やビデオなどの映像が表示されます。

6

▲XRGB-1の電源を切ると，パソコンの映像が表示されます（パソコン接続時）。

入力映像の比較例

家庭用テレビにビデオ入力で接続して表示。

XRGB-1を使用し，パソコン用ディスプレイに表示。

■使用RGBディスプレイ：SONY GVM-1415

21ピンRGBマルチ入力端子に接続できる家庭用ゲーム機

メーカー	機種名	接続に必要なもの
SNK	NEO・GEO	NEO・GEO用RGBケーブル ※1
セガ	メガドライブ メガドライブ2	XMD-2RGB/S，XMD-3RGB/Sと21ピンRGBマルチケーブル ※2
ソニー・コンピュータエンタテインメント	プレイステーション	プレイステーション用RGBケーブル ※3
任天堂	スーパーファミコン	スーパーファミコン用RGBケーブル ※4

※1 SNK社より発売中。型番FCG-9　価格2,200円（税別）
※2 電波新聞社より発売中。型番XMD-2RGB/S（メガドライブ用），XMD-3RGB/S（メガドライブ2用）価格それぞれ6,900円（税別）（注意）XMD-2RGB/Sは，生産中止の商品です。
※3 ソニー・コンピュータエンタテインメント社より発売中。型番SCPH-1050　価格2,500円（税別）
※4 任天堂社より発売中。型番SHVC-010　価格2,500円（税別）
※ゲーム機の対応は当社が独自に調査したものです。各メーカーへのお問い合わせはご遠慮ください。
※21ピン端子には家庭用ゲーム機の他，業務用のゲーム基板も接続できます。その際には21ピン・アナログRGB出力のあるコントロール・パネルが必要です。ただし基板の機種によってはうまく映らないものもあります。

接続可能なビデオ機器

VHSビデオデッキ，S-VHSビデオデッキ，8ミリビデオデッキ，Hi8ビデオデッキ，レーザーディスク・プレイヤーなど。

※家庭用ゲーム機は，各ゲーム機に標準添付のAV出力ケーブルや，各社から発売されているSビデオケーブルなどで，接続できます。
※ディスプレイによって，ビデオテープの再生映像が映らないことがあります。

■ザ・キング・オブ・ファイターズ'95　©SNK1995　■「プレイステーション」は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。

P&Aならではの新品パソコン 5年保証

<業界No,1のP&Aメンテナンスサポート>

最高の保証システム

① 業界最長の新品パソコン5年保証（メーカー1年+P&A4年保証）
（※モニター・プリンターは3年保証、一部商品は除きます）
② 初期不良交換OK!!
③ 配達日の指定もOK!!
④ 夜間配送だってOK!!
（※PM 6:00～PM 8:00の間、一部地域は除きます）

便利でお得なお支払いシステム

① 翌月一括払い、金利/手数料無料!!
② 業界No,1の超低金利!!
③ 現金一括払いも当然OK!!
④ 9ヶ月先からのスキップ払いもOK!!
⑤ ボーナスだけでの10回払いもOK!!
⑥ 84回までの分割、ボーナス併用もOK!!
⑦ ステップアップクレジットだってOK!!
⑧ 大学生の方にはカレッジクレジットもご利用になれます。
⑨ 月々のお支払いは、なんと¥1,000から!!
⑩ 商品到着払いOK!!（代引き手数料が必要となります。10万円まで900円）

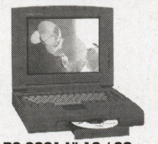
法人向けリースシステム
業務に最適なシステムを構築致します。損金処理が可能なリース契約を是非ご利用下さい。

P&A for Internet!! URL☞http://www.bekkoame.or.jp/~panda-kk

お待たせしました。いよいよピー・アンド・エーもインターネットで情報発信!!
毎日更新の最新価格情報!! 通信販売の受け付けもOK。ぜひ御利用下さい!!

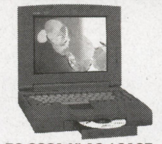
注目!! 冬のボーナス一括払い手数料（金利）無料（10月末/11月末/12月末のいずれかをご指定下さい。）

NEC NOTE （送料¥1,000）



PC-9821 Nb10 / S8
- Pentium / 100MHz・16MB
- 10.4インチTFTカラー
- HDD：810MB（WIN95）
- 4倍速CD-ROM

定価¥368,000
➤P&A特価¥246,800



PC-9821 Nb10 / S10F
- Pentium / 100MHz・16MB
- 10.4インチTFTカラー
- HDD：1GB（WIN95）
- CD-ROM・FAXモデム

定価¥418,000
➤P&A特価¥275,800

PC-9821 Na12 / S10F
- Pentium / 120MHz・16MB
- 12.1インチTFTカラー
- HDD：1GB / FAXモデム
- 4倍速CD-ROM

定価¥538,000
➤P&A特価¥359,800

New

PC-9821 Na15 / X14
- Pentium / 150MHz・16MB（EDO）
- 12.1インチTFTカラー
- HDD：1.4GB（Win95）
- 8倍速CD-ROM

定価¥750,000
➤P&A特価¥509,800

● PC-9821 Nb10 / 5	定価¥298,000	➤特価¥196,800
● PC-9821 Na12 / S8	定価¥488,000	➤特価¥312,800
● PC-9821 Na13 / H10	定価¥720,000	➤特価¥359,800
● PC-9821 La10 / 5 modelA / B	定価¥328,000	➤特価¥199,800
● PC-9821 La10 / 8 modelA / B	定価¥368,000	➤特価¥239,800
● PC-9821 La10 / S8 modelC / D	定価¥410,000	➤特価¥262,800

NEC-98シリーズ （送料¥2,000）

VALUE STAR

● PC-9821 V12 / S5R model C / D	定価¥313,000	➤特価¥169,800
● PC-9821 V13 / S5 model C2 / D2	定価¥308,000	➤特価¥199,800
● PC-9821 V13 / S5 model E2 / F2	定価¥338,000	➤特価¥233,800
● PC-9821 V16 / S5 model C2 / D2	定価¥368,000	➤特価¥234,800
● PC-9821 V13 / M7 model C2 / D2（ミニタワー型）	定価¥408,000	➤特価¥269,800
● PC-9821 V16 / M7 model C2 / D2（ミニタワー型）	定価¥600,000	➤特価¥404,800
● PC-9821 V20 / M7 model C2 / D2（ミニタワー型）	定価¥690,000	➤特価¥476,800
● PC-9821 V20 / M7 model E2 / F2（ミニタワー型）	定価¥720,000	➤特価¥496,800

98MulTi CanBe

● PC-9821 Cb10 / T model A / B	定価¥298,000	➤特価¥199,800
● PC-9821 Cu10 / D model A / B	定価¥338,000	➤特価¥216,800
● PC-9821 Ct16 / F model A / B	定価¥498,000	➤特価¥324.800
● PC-9821 Cr13 / T model A / B	定価¥398,000	➤特価¥259,800

98MATE X・R

● PC-9821 Xc13 / S5modelA / B（15"CRT付）	定価¥308,000	➤特価¥204,800
● PC-9821 Xc13 / S7modelA / B（ミニタワー型・17"CRT付）	定価¥408,000	➤特価¥269,800
● PC-9821 Xa13 / W12 + MF-8515F	定価¥327,800	➤特価¥225,800
● PC-9821 Xa16 / W16 + MF-8515F	定価¥397,800	➤特価¥265,800
● PC-9821 Xa16 / W30 + MF-8515F	定価¥507,800	➤特価¥347,800
● PC-9821 Xv13 / W16 + MF-8515F	定価¥387,800	➤特価¥262,800
● PC-9821 Xv20 / W30 + MF-8515F	定価¥619,800	➤特価¥432,800
● PC-9821 Ra20 / N12 + MF-8515F	定価¥437,800	➤特価¥302,800

Fujitsu FMVシリーズ （送料¥2,000）

今、最も話題の NEW DESK POWER

● CE（FMV5DCE-21 / 22 / 23）	定価¥278,000	➤P&A特価TEL下さい!!
● SE（FMV5DSE-251 / 252 / 253）	定価¥308,000	➤P&A特価TEL下さい!!
● SE（FMV5DSE-271 / 272 / 273）	定価¥348,000	➤P&A特価TEL下さい!!
● SP（FMV5DSP-251 / 252 / 253）	定価¥348,000	➤P&A特価TEL下さい!!
● SP（FMV5DSP-271 / 272 / 273）	定価¥388,000	➤P&A特価TEL下さい!!
● TE（FMV5DTE-251 / 252 / 253）	定価¥358,000	➤P&A特価TEL下さい!!
● TS（FMV5DTS-271 / 272 / 273）	定価¥438,000	➤P&A特価TEL下さい!!
● TS-M（FMV5DTS-271M / 272M / 273M）	定価¥488,000	➤P&A特価TEL下さい!!
● TP（FMV5DTP-271M / 272M / 273M）	定価¥588,000	➤P&A特価TEL下さい!!

PC-98MATE X・Rのモニターを変更の場合は

（ご注意）VALUE・STAR等のCRTセットモデルはモニターの変更はできません。
<<セットのモニター = MF-8515（iiyama / 15"・0.28）…… 定価¥39,800>>

● MF-8517E（iiyama）（17"・0.28）	定価¥ 69,800	に変更の場合¥ 22,800
● MF-8617E（iiyama）（17"・0.26）	定価¥ 79,800	に変更の場合¥ 27,800
● MF-8617ES（iiyama）（17"・0.26）	定価¥ 84,800	に変更の場合¥ 31,800
● MT-8617E（iiyama）（17"・0.25ダイヤトロン）	定価¥ 89,800	に変更の場合¥ 36,800
● MT-8617ES（iiyama）（17"・0.25ダイヤトロン）	定価¥ 94,800	に変更の場合¥ 41,800
● MF-8221E（iiyama）（21"・0.28）	定価¥168,000	に変更の場合¥112,000
● MT-8521E（iiyama）（21"・0.3ダイヤトロン）	定価¥198,000	に変更の場合¥135,000
● RD-17GXII（三菱）（17"・0.25ダイヤトロン）	定価¥128,000	に変更の場合¥ 46,800
● RD-17GII（三菱）（17"・0.25ダイヤモンドトロン）	定価¥198,000	に変更の場合¥ 49,800
● PC-KM153R（NEC）（15"・0.28）限定	定価¥ 69,800	に変更の場合マイナス¥ 3,200
● PC-KM153R2（NEC）（15"・0.28）	定価¥ 69,800	に変更の場合¥ 5,800
● PC-KM155（NEC）（15"・0.25クロマクリア管）NEW	定価¥ 79,800	に変更の場合¥ 20,800
● PC-KM173R（NEC）（17"・0.28）	定価¥118,000	に変更の場合¥ 38,800
● PC-KM175（NEC）（17"・0.25クロマクリア管）NEW	定価¥118,000	に変更の場合¥ 46,800
● PC-TM151（NEC）（15"・0.28・TV付）	定価¥ 79,800	に変更の場合¥ 11,800
● PC-TM171（NEC）（17"・0.28・TV付）	定価¥128,000	に変更の場合¥ 55,000
● LCM-17FX（ロジテック）（17"）	定価¥ 79,800	に変更の場合¥ 26,500
● CPD-15SF8（SONY）（15"・0.25トリニトロン）	定価¥ 64,800	に変更の場合¥ 15,000
● CPD-17SF8R（SONY）（17"・0.25トリニトロン）	定価¥ 99,800	に変更の場合¥ 40,800
● EV151（TAXAN）（15"・0.25トリニトロン）	定価¥ 74,800	に変更の場合¥ 10,800

を加算して下さい。

今月の特選品

■ NEC（New VALU STAR）

PC-9821 V13 / S5 model・C2 / D2
- Pentium / 133MHz・16MB
- HDD:1.2GB（一太郎他）
- CD-ROM・FAXモデム
※ 15"CRT付

定価¥308,000の品
P&A特価¥199,800

■ NEC（98MATE-X）
（高拡張性のミニタワー型）

PC-9821 V13 / M7model C2 / D2
- Pentium / 133MHz・16MB（EDO）
- HDD:1.6GB（Win95他）
- 6倍速CD-ROM・FAXモデム
※ 17"CRT付

定価¥408,000の品
P&A特価¥269,800

■ Fujitsu（New DESK POWER）

FMV-5DSE251 / 253
- Pentium / 133MHz・16MB
- HDD:1.2GB（一太郎他）
- 6倍速CD-ROM
※ 15"CRT付

定価¥308,000の品
P&A特価TEL下さい!!

■ iiyama
（17インチマルチスキャンCRT）

MT-8617E
- ダイアモンドトロン
- AGピッチ：0.25

定価¥89,800の品
P&A特価¥69,800

■ NEC（98MATE-X）
（高信頼性のミニタワー機）

PC-9821-Xv13 / W16
- Pentium / 133MHz・16MB(EDO)
- HDD:1.6GB（Win95他）
- CD-ROM・ネットワーク機能
※ CRTは別売

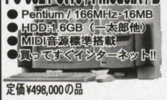
定価¥348,000の品
P&A特価¥229,800

■ NEC（98MATE・X）
（先進のネットワーク機能と汎用性）

PC-9821 Xa13 / W12
- Pentium / 133MHz・16MB（EDO）
- HDD:1.2GB（Win95）
- 6倍速CD-ROM
※ CRTは別売です。

定価¥288,000の品
P&A特価¥192,800

■ NEC（New・CanBe!）



PC-9821 Ct16 / FmodelA / B
- Pentium / 166MHz・16MB
- HDD:1.6GB（一太郎他）
- MIDI音源標準搭載
- 買ってすぐインターネット!!

定価¥498,000の品
P&A特価¥324,800

プリンター（PCケーブル付） （送料¥1,000）

■ Canon BJC-455J

（BJカラープリンター）
- A3対応 ●ハイスピード720dpi

定価¥79,800
P&A特価¥56,800

■ EPSON 限定品 MJ-900C

（BJカラープリンター）
- A3対応 ●超高画質カラー

定価¥108,000
P&A特価¥44,800

■ NEC
PC-PR101 / J110R
【PICTY・110R】
カラー・インクジェット・プリンター

定価¥49,800
P&A特価¥18,500

■ NEC 限定品
PC-PR101 / J180
【PICTY・180】
カラー・インクジェット・プリンター
- 600×300dpi（カラー）●180字/秒・ASF付

定価¥64,800
P&A特価¥29,500

■ EPSON
MJ-510C（カラリオ）
- セミ720dpi
- PCケーブル付き

定価¥39,800
P&A特価¥25,800

■ EPSON
MJ-810C（カラリオ）
- 720dpi
- PCケーブル付

定価¥59,800
P&A特価¥40,800

■ NEC

● PC-PR101 / J110R	定価¥ 49,800	➤特価¥ 18,500
● PC-PR101 / J180	定価¥ 64,800	➤特価¥ 29,500
● PC-PR101 / J200	定価¥ 49,800	➤特価¥ 37,800
● PC-PR101 / J400	定価¥ 79,800	➤特価¥ 51,500
● PC-PR201 / 65LA	定価¥148,000	➤特価¥ 97,800
● PC-PR201 / 65	定価¥115,000	➤特価¥ 69,800
● PC-PR201 / 40	定価¥ 59,800	➤特価¥ 38,800
● PC-PR820	定価¥160,000	➤特価¥112,800
● PC-PR830L	定価¥ 79,800	➤特価¥ 56,800
● PC-PR1000LW NEW	定価¥ 64,800	➤特価¥ 48,800
● PC-PR2000E	定価¥198,000	➤特価¥129,000

■ EPSON

● MJ-510C	定価¥ 39,800	➤特価¥ 25,800
● MJ-800C 限定	定価¥ 79,800	➤特価¥ 31,800
● MJ-810C	定価¥ 59,800	➤特価¥ 40,800
● MJ-910C	定価¥ 89,800	➤特価¥ 50,800
● MJ-3000C	定価¥ 99,800	➤特価¥ 74,500
● MJ-5100C	定価¥148,000	➤特価¥108,000
● VP-600	定価¥ 74,800	➤特価¥ 48,800
● VP-1100	定価¥ 79,800	➤特価¥ 46,000
● VP-1700	定価¥128,000	➤特価¥ 94,800
● LP-700W NEW	定価¥ 69,800	➤特価¥ 48,800
● LP-1700	定価¥108,000	➤特価¥ 79,800
● LP-8200	定価¥188,000	➤特価¥138,000
● LP-9200	定価¥258,000	➤特価¥182,800

■ Canon

● BJ-30V	定価¥ 39,800	➤特価¥ 21,800
● BJC-35V	定価¥ 54,800	➤特価¥ 29,500
● BJC-210J	定価¥ 29,800	➤特価¥ 19,800
● BJC-400J	定価¥ 59,800	➤特価¥ 26,800
● BJC-410J	定価¥ 59,800	➤特価¥ 43,800
● BJC-610JW	定価¥ 69,800	➤特価¥ 49,800
● LBP-210	定価¥ 59,800	➤特価¥ 43,800
● LBP-310	定価¥ 79,800	➤特価¥ 57,800
● LBP-830	定価¥278,000	➤特価¥184,800
● LBP-720	定価¥198,000	➤特価¥138,000
● LBP-730	定価¥248,000	➤特価¥169,800

■ ALPS

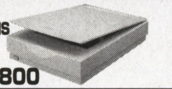
● MD-2000J	定価¥ 79,800	➤特価¥ 47,800
● MD-4000J	定価¥ 89,800	➤特価¥ 70,800

スキャナー （送料¥1,000）

■ EPSON
FS-1200 WINS / P
- フイルムスキャナ,1200dpi

定価¥69,800
特価¥52,000

■ EPSON
GT-5000 WINP / WINS
- A4 ／ 300dpi



定価¥59,800
特価¥42,800

■ EPSON

● GT-9000 WIN（1024階調／600dpi）	特価¥103,800
● GT-8500 WIN（1024階調／400dpi）	特価¥ 72,800

■ HP

● SCAN JET 4C（600dpi,1パススキャン,98用）	特価¥102,000
● SCAN JET 4P（300dpi,OCRソフト付,98用）	特価¥ 62,800

■シャープ

● JX-250N（400dpi）	特価¥49,800

■ Fuji

● FV-10	特価¥58,800

■アルファーデータ

● ASC-600N（600dpi、シートフィーダ式）	特価¥26,800

アクセラレータ / その他 （送料¥1,000）

■ EPSON カラリオPHOTO CP-100

- 高解像度35万画素
- 5種類の「カラリオ・ソフト付」
- 接続ケーブル付

定価¥69,800
P&A特価¥30,800

■ウインドウアクセラレータ

● GA-DRV2 / 98（I/O.Cバス用、VRAM-2M、SB付）	特価¥14,800
● GA-DRV4 / 98（I/O.Cバス用、VRAM-4M、SB付）	特価¥18,200
● GA-DRV2 / PCI（I/O.PCIバス用、VRAM-2M）	特価¥12,500
● GA-DRV4 / PCI（I/O.PCIバス用、VRAM-4M）	特価¥15,800
● GA-968V2 / PCI（I/O.PCIバス用、VRAM-2M）	特価¥25,100
● GA-968V4 / PCI（I/O.PCIバス用、VRAM-4M）	特価¥36,200
● GA-KIT-98CI（I/O.PCIバス用接続キット）	特価¥ 3,300
● WGN-V2（メルコ.Cバス用、VRAM-2M、ソフトMPG）	特価¥15,500
● WGN-V4（メルコ.Cバス用、VRAM-4M、ソフトMPG）	特価¥18,000
● WSN-V2（メルコ.Cバス用、VRAM-2M、PCM）	特価¥21,000
● WSN-V4（メルコ.Cバス用、VRAM-4M、PCM）	特価¥23,300

● WSN-V2M（メルコ.Cバス用、VRAM、MPG、PCM）	特価¥31,000
● WGP-VG2（メルコ.PCIバス用、VRAM-2M、3D対応）	特価¥16,400
● WGP-VG4（メルコ.PCIバス用、VRAM-4M、3D対応）	特価¥19,400
● WinDuo（キュービジョン、Cバス用、FM、PCM）	特価¥35,600

● SRO-F（WSN-V2M用、FM音源チップ）	特価¥ 4,800
● TVW-N98（関西電機、TVチューナ）	特価¥ 9,800
● TVW-PN98（関西電機、ビデオキャプチャー）	特価¥28,800
● TVW-PTVT（関西電機、TVチューナ）	特価¥ 9,500
● TVW-PMPEG（関西電機、MPEG再生）	特価¥14,300
● MBN-D（メルコ、MPEG+オーバーレイボード）	特価¥31,000
● TVCC-1（C・テクニカ、PCMCIA用、TV&キャプチャ）	特価¥41,100
● TVA-1（C・テクニカ、スタンドアローン式TVチューナ）	特価¥27,200
● XRGB-1（電波新聞社、ゲーム出力アダプタ）	特価¥20,800
● スロット-3C（C・テクニカ、組立式3スロット拡張ボックス）	特価¥12,600
● FAN-98（C・テクニカ、ノート用ファンユニット）	特価¥ 3,900
● MC-RS98（マイクロコア、高速RS232Cボード）	特価¥12,200
● RSB-3000（メディアインテリジェント、高速RS232Cボード）	特価¥11,600
● GV-MTV / 98（I/O多機能ビデオボード）	特価¥35,000
● EZ110A（エプソン、Zipドライブ）	特価¥20,800
● LZD-100（ロジテック、Zipドライブ、ケーブル付）	特価¥18,800
● LM-100ZP3（Zipメディア3枚組）	特価¥ 6,980

モデム （送料¥1,000）

■ロジテック

● LFM-288US（ブラウザソフト付）	特価¥22,000
● LPM-FM288（FAX / DATAカードモデム）	特価¥29,800

■マイクロコア

● MC288XE（28800bps・ボックス型）	特価¥18,500

■オムロン

● ME3314B（33600bps・ボックス型）	特価¥21,300
● ME3314C（33600bps・PCMCIA）	特価¥29,200

■ヒューコム

● HUCOM-EX	特価¥12,800

■アイワ

● PV-JF288W（FAX / DATAカードモデム）	特価¥29,800
● PV-EF2880（28800bps・ボックス型）	特価¥16,800
● PV-BF288M2（28800bps・ボックス型）	特価¥19,800

■マイクロコム

● DESK PORTE（28800bps・ボックス型）	特価¥17,500
● DESK PORTE INTERNET（ブラウザソフト付）	特価¥19,500

■ I / Oデータ

● DFM288（28800bps・ボックス型）	特価¥23,200
● PC-FM288（FAX / DATAカードモデム）	特価¥29,800

■インテグラン

● XJ3288J-A	特価¥28,200

超快適!! ファーストクラスで世界旅行!!

ターミナルアダプタ

● TA-64H-95（ヒューコム）	特価¥39,800
● MN-128DSU	特価¥64,200
● ALEX-64 / HE（三双電機）	特価¥37,800
● TS128GA2 / DSU	特価¥47,500
● LTA-64BA（ロジテック）（DSU別売）	特価¥35,800

●価格は変動します。ご注文の際は必ずお電話で価格と在庫をご確認下さい。 ●本広告掲載商品には送料及び消費税は含まれておりません。

今がチャンス！P&A モニター大市!!

■NEC（マルチシンク 15 / 17 TV）
- TV 機能・水平：15.5〜65.0KHz

PC-TM151……特価 ¥44,800
PC-TM171……特価 ¥88,000

■NEC 限定
PC-KM153R
- 15" マルチスキャン CRT
- フラットブラウン管
- ドットピッチ：0.28

定価 ¥69,800 ➤ 特価 ¥29,800

X68030 入手最終チャンス!! SHARP

いまーつの時代が終わろうとしている……。
ゲームプログラミングに最適といわれた名機
日本が産んだ高性能パソコン X68000 シリーズ。

CZ-500C 限定5台（新品）
さよなら価格 ¥198,000

ハードディスク （送料 ¥1,000）

■I / O DATA
HDS-1G / 98PCI
- PCI バス用 / 1GB
- 10.5ms / 448kb

定価 ¥56,800
P&A 特価 ¥42,800

■メルコ
DSC-D1000P
- SCSI-2 / 1GB

定価 ¥54,800
P&A 特価 ¥42,500

■Logitec
SHD-BA1000U（増設用）
- 1GB / 11ms / 256kb
- SCSI ケーブル付

定価 ¥43,800
P&A 特価 ¥30,800

■Logitec
SHD-BA1000P
- 10ms / 512K
- LHA-301 付属

定価 ¥49,800
P&A 特価 ¥34,800

■I / O DATA
HDV-2G / 98 III
- SCSI-2 / 2GB

定価 ¥66,800
P&A 特価 ¥52,800

■I / O DATA
HDNS-1G（98NOTE 内蔵）
- 1GB

定価 ¥49,800
P&A 特価 ¥39,800

■Logitec
- SHD-BA540P……定価 ¥ 36,800 ➤ 特価 ¥ 26,800
- SHD-BA1000P……定価 ¥ 49,800 ➤ 特価 ¥ 34,800
- SHD-BA2000P……定価 ¥ 99,800 ➤ 特価 ¥ 55,500
- LHD-NS520（98NOTE 内蔵）…定価 ¥ 48,000 ➤ 特価 ¥ 31,500
- LHD-NS800……定価 ¥ 64,000 ➤ 特価 ¥ 45,800
- LHD-D1200K（98 Xa 他 内蔵）…定価 ¥ 43,000 ➤ 特価 ¥ 28,200
- LHD-D1600K（98 Xa 他 内蔵）…定価 ¥ 52,000 ➤ 特価 ¥ 32,300
- LHD-D2000K（98 Xa 他 内蔵）…定価 ¥ 60,000 ➤ 特価 ¥ 39,800

■I / O DATA
- HDS-2G / 98III……定価 ¥ 76,800 ➤ 特価 ¥ 60,800
- HDS-1G / 98PCI……定価 ¥ 56,800 ➤ 特価 ¥ 42,800
- HDV-2G / SPCI……定価 ¥ 84,800 ➤ 特価 ¥ 66,800
- HDV-2G / 98III……定価 ¥ 66,800 ➤ 特価 ¥ 52,800
- HDV-2G（増設用）……定価 ¥ 59,800 ➤ 特価 ¥ 47,300
- HDN-810M（98NOTE 内蔵）‥定価 ¥ 49,800 ➤ 特価 ¥ 38,800

■メルコ
- DSC-D1000P……定価 ¥ 54,800 ➤ 特価 ¥ 42,500
- DSC-D2000P……定価 ¥ 76,000 ➤ 特価 ¥ 57,800
- DBI-N1200（98Xa 他内蔵）…定価 ¥ 38,000 ➤ 特価 ¥ 29,500
- DBI-N1600（98Xa 他内蔵）…定価 ¥ 43,000 ➤ 特価 ¥ 33,500
- DBI-N2000（98Xa 他内蔵）…定価 ¥ 53,000 ➤ 特価 ¥ 40,800
- DBI-N2500（98Xa 他内蔵）…定価 ¥ 58,000 ➤ 特価 ¥ 44,800
- DNN-T540（98NOTE 内蔵）…定価 ¥ 39,800 ➤ 特価 ¥ 31,800
- DNN-T810（98NOTE 内蔵）…定価 ¥ 44,800 ➤ 特価 ¥ 35,800
- DNN-T1000（98NOTE 内蔵）‥定価 ¥ 49,800 ➤ 特価 ¥ 39,800
- DEN-497J（EPSON PC 内蔵）‥定価 ¥ 49,800 ➤ 特価 ¥ 38,800

MO （送料 ¥1,000）

■Logitec
- LMO-400F NEW……定価 ¥ 56,800 ➤ 特価 ¥ 42,500
- LMO-400F-98 NEW……定価 ¥ 59,800 ➤ 特価 ¥ 44,800
- LMO-420S NEW……定価 ¥ 62,000 ➤ 特価 ¥ 46,500
- LMO-420NB NEW……定価 ¥ 72,000 ➤ 特価 ¥ 53,800
- LMO-480H……定価 ¥ 68,000 ➤ 特価 ¥ 50,800
- LMO-640 NEW……定価 ¥118,000 ➤ 特価 ¥ 87,800

■I / O DATA
- RM-MO640F……定価 ¥118,000 ➤ 特価 ¥ 89,800

■メルコ
- MOS-S230（128 / 230M）……定価 ¥ 57,000 ➤ 特価 ¥ 45,800

CD-ROM （送料 ¥1,000）

■NOVAC
NV-CD410（4倍速）
- PCMCIA（4倍速）
- CCDVP95（TYP2）IDE I / F 付
- Windows95 用

特価 ¥19,800

■I / O・DATA
CDG-PX44
- 4.4 倍速

定価 ¥24,800
特価 ¥15,800

■Logitec
- SCD-440（4.4 倍速）……定価 ¥25,800 ➤ 特価 ¥ 18,800
- LCD-601（6 倍速）……定価 ¥39,800 ➤ 特価 ¥ 25,500

■I / O DATA
- CDV-AB8（F ベイ用 8 倍速）……定価 ¥24,800 ➤ 特価 ¥ 19,800
- CDV-NX8（8 倍速）……定価 ¥29,800 ➤ 特価 ¥ 23,800
- CDV-NX8 / PCSC（8 倍速, PCMCIA 付）‥定価 ¥39,800 ➤ 特価 ¥ 32,000

■メルコ
- CDS-6C（6 倍速、PCMCIA カード付）‥定価 ¥ 56,000 ➤ 特価 ¥ 36,800
- CDS-6S（6 倍速）……定価 ¥ 39,800 ➤ 特価 ¥ 25,400
- CDI-4FB（F ベイ用 4 倍速）……定価 ¥ 19,800 ➤ 特価 ¥ 15,800
- CDI-8FB（F ベイ用 8 倍速）……定価 ¥ 24,800 ➤ 特価 ¥ 20,000

■コンピュータテクニカ
- CDN-D4（4 倍速、PCMCIA カード <IDE> 付）……特価 ¥ 25,800

メモリー （送料 ¥700）

■メルコ
- EAC-4M（Ap2 / As2）……特価 ¥15,500
- EMF-4MG（Ap3,As3, EAC,ECB, ESE, 他 SIMM 増設用）……特価 ¥ 7,200
- EMF-8MG……特価 ¥10,500
- EMF-16MG……特価 ¥15,800
- EMF-32MG……特価 ¥33,000
- EMF-P4MG（NEC、EPSON SIMM 増設用）……特価 ¥ 5,800
- EMF-P8MG……特価 ¥ 9,000
- EMF-P16MG……特価 ¥15,800
- EMF-P32MG……特価 ¥26,200
- EMW-8MG（NEC Pentium 用 2 枚組）……特価 ¥10,500
- EMW-16MG……特価 ¥18,000
- EMW-32MG……特価 ¥33,000
- EMW-64MG……特価 ¥62,800
- EMW-P8MG（NEC / EPSON Pentium 用 2 枚組）……特価 ¥ 9,000
- EMW-P16MG……特価 ¥15,800
- EMW-P32MG……特価 ¥29,200
- EMW-P64MG……特価 ¥56,000
- EXB-8MG（BX2,BS2,BA2 Xe,Xs,Bs 他）……特価 ¥11,600
- EXB-16MG……特価 ¥18,800
- EAB-4000Y（BX,BA,Ae,As,Ap）‥特価 ¥15,500
- ECB-0M（Cb）……特価 ¥ 3,500
- EC2-0M（Cb2）……特価 ¥ 3,500
- ECF-0M（Cf）……特価 ¥ 3,500
- ESE-0MY（Cx,Ce2,Cs2）……特価 ¥ 3,500
- ENL-8MG（NL / A,Ld,Lt Lt2,Na7,Ne3 Nd2,Nx）……特価 ¥ 9,800
- ENL-16MG……特価 ¥16,500
- ENL-32MG……特価 ¥29,800
- ECE-4000Y（Ce）……特価 ¥15,500
- EDA-4000Y（Da）……特価 ¥15,500
- EFA-4000Y（FA）……特価 ¥15,500
- EMH-8MG（V20 / M7, V16 / M7 / S5, V13 / M7 / S5, Xc13）……特価 ¥ 9,000
- EMH-16MG……特価 ¥15,800
- EMH-32MG……特価 ¥29,200
- EMH-64MG……特価 ¥56,000
- EMH-E8MG（NEC ECC 対応 EDO RAM 2 枚組）……特価 ¥10,500
- EMH-E16MG……特価 ¥18,000
- EMH-E32MG……特価 ¥33,000
- EMH-E64MG……特価 ¥62,800
- EMJ-8000S（C バス汎用）……特価 ¥18,800
- ENP-8MG（Np,Ns,Ne2 Nd,Es）……特価 ¥ 9,800
- ENP-16MG……特価 ¥16,500
- ENB-8MG（La10,La7,Na13 Nb10,Na9,Na12）……特価 ¥ 9,800
- ENB-16MG……特価 ¥16,500
- ERF-4M（SE,SR,FE,FS, 他）‥特価 ¥15,500
- XMC-2000T（一部機種）……特価 ¥ 4,800
- XRF-4M（NAU, NAV, NAT）……特価 ¥ 7,800
- XRF-8M……特価 ¥14,100
- XRF-16M……特価 ¥25,600

■I / O DATA
- NE-SIM36-H4M（As3,Ap3 他 SIMM 増設用）……特価 ¥ 6,400
- NE-SIM36-H8M……特価 ¥10,800
- NE-SIM36-H16M……特価 ¥18,300
- NE-SIM32-H4M（BX2,BS2, Xe,Xs, Be,Bs 他）……特価 ¥ 5,200
- NE-SIM32-H8M……特価 ¥10,800
- NE-SIM32-H16M……特価 ¥15,800
- NE-ECC-8M X 2（ECC 対応 EDO RAM 2 枚組）……特価 ¥18,300
- NE-ECC-16M X 2……特価 ¥32,500
- NE-ECC-32M X 2……特価 ¥62,800
- NE-EDO-8M X 2（ECC 対応 EDO RAM 2 枚組）……特価 ¥15,800
- NE-EDO-16M X 2……特価 ¥28,800
- NE-EDO-32M X 2……特価 ¥56,000
- NE-SIMBXA-8M X 2（Pentium 増設用）……特価 ¥10,400
- NE-SIMBXA-16M X 2……特価 ¥18,300
- NE-SIMBXB-4M X 2（Pentium パリ無し 増設用）……特価 ¥ 8,800
- NE-SIMBXB-8M X 2……特価 ¥15,800
- NE-SIMBXB-16M X 2……特価 ¥28,800
- BA34-4M（Ae,Ap,As,BX,BA）‥特価 ¥21,800
- CB34-4M（Cb）……特価 ¥ 8,800
- CB34-16M（Cb）……特価 ¥20,500
- CX34-4M（Cx,Ce2,Cs2）……特価 ¥ 8,800
- CX34-16M（Cx,Ce2,Cs2）……特価 ¥20,500
- CX234-4M（Cb2）……特価 ¥ 7,200
- CX234-16M（Cb2）……特価 ¥20,500
- Ld34-16M（Ld,NL / A）……特価 ¥16,600
- EP-SIM327-8M（RA,RV）……特価 ¥13,500
- EP-SIM2MY（286 / 386）……特価 ¥ 5,600
- EP-SIMAU-4M（NAU, NAV, NAT）……特価 ¥ 8,000
- EP-SIMAU-8M……特価 ¥13,500
- EP-SIMAU-16M……特価 ¥21,300
- Np34-8M（Np,Ns,Ne2,Nd Nm,Nf,Es）……特価 ¥ 9,600
- Np34-16M……特価 ¥16,600
- Nb64-16M（Np,Ns,Ne2,Nd Nm,Nf,Es）……特価 ¥16,600
- Nb64-32M……特価 ¥29,800
- PIO-DA134-4MS（DA）……特価 ¥19,900
- PIO-DX134S-4MT（DX）……特価 ¥26,000
- PIO-SIM61-2MS（一部機種）‥特価 ¥10,000

セカンドキャッシュ
- NE-AP3-128K（As3,Ap3）……特価 ¥15,800
- NE-AP-128K（Ap2,As2）……特価 ¥17,300
- NE-XA256K（Xa,Xa7e,Cx2）‥特価 ¥13,600
- NE-XA512K（Xt13,Xa10,Xa7,Cx2）‥特価 ¥28,000
- NE-XAV512k（Xv20 / W30,Xa16 / W30 他）特価 ¥ 9,600

フロッピーディスクドライブ （送料 ¥1,000）

■Needs
- NFD-135VA（3 モード 3.5" × 1）……特価 ¥12,800
- NFD-235AV（3 モード 3.5" × 2）……特価 ¥19,800
- NFD-150（5" × 1 ソフト切換）……特価 ¥ 17,800
- NFD-250（5" × 2 ソフト切換）……特価 ¥ 29,800
- NFD-IM（FNL 用 I / F）……特価 ¥ 6,800

■R&D
- FDD-3SZ（3 モード 3.5" × 1）……特価 ¥ 12,300
- FDD-3WZ（3 モード 3.5" × 2）……特価 ¥ 19,600
- FDD-5SZ（5" × 1 ソフト切換）……特価 ¥ 16,800
- FDD-5WZ（5" × 2 ソフト切換）……特価 ¥ 26,300
- FLB-3X（新 Xa シリーズ / Xe10 用増設 3.5FDD）……特価 ¥ 9,800
- BAY511（F ベイ用 5" × 1）……特価 ¥16,800
- FDD-IMX（FEL,MAT,Multi,Cx2 用 I / F）……特価 ¥ 7,500

■α DATA
- AD-F51SR（5" × 1 ソフト切換）……特価 ¥18,800
- AD-F51WR（5" × 2 ソフト切換）……特価 ¥28,800
- AD-F50FA（FA / FS / FX 内蔵自動）……特価 ¥21,500
- AD-F35TF（3 モード、Mate スロット用）……特価 ¥16,800
- AD-F35SR（3 モード、3.5" × 1）……特価 ¥13,800
- AD-F35WR（3 モード、3.5" × 2）……特価 ¥21,800
- AD-F1MT（FEL,MAT,Multi 用 FDD I / F）……特価 ¥ 7,500

P&A
株式会社ピー・アンド・エー
〒124 東京都葛飾区新小岩 2 丁目 2 番地 20 号
●営業時間 AM 10：00〜PM 7：00（日・祭）AM 10：00〜PM 6：00
☎ 03-3651-0148（代）
FAX.03-3651-0141
●定休日／毎週水曜日

ODP& コプロ （送料 ¥700）

■メルコ
- EUA-TPOM（Ap,As,Ae）……特価 ¥ 23,200
- EUB-HOM（Ba,Bx）……特価 ¥ 31,100
- EUF-HOM（Fa）……特価 ¥ 23,300
- EUZ-QOM（Bx2,Bs2,Ba2）……特価 ¥ 23,300
- HAS-33TP（As,Ap,Ap2,As2,Bp, 他）……特価 ¥ 19,500
- HNE-33QP（Ne）……特価 ¥ 14,100
- HND-33QP（Nd）……特価 ¥ 14,100
- HCX-33TP（Cx）……特価 ¥ 23,200

■インテル
- JBOX-DX4ODP100……特価 ¥ 20,500
- JBOX-PODP5V83-S / K……特価 ¥ 21,600
- JBOX-PODP3V125……特価 ¥ 39,500
- JBOX-PODP3V150……特価 ¥ 48,600

■アセットコア
- VIPER Power MULTi 58SCe2（Ce2）……特価 ¥ 34,600
- VIPER Power MULTi 586Cs2（CS2）……特価 ¥ 34,600
- VIPER MAX Drive 586X（Ab,Be,Bs,Xe,Cb2,486MV）……特価 ¥ 31,000

■I / O DATA
- PK-686P126（V7,Xa7,Xa7e）……特価 ¥ 24,600
- PK-Nd133A（Nd,Ne2）……特価 ¥ 13,400
- PK-Ne133A（Ne）……特価 ¥ 13,400

SCSI インターフェース （送料 ¥700）

■NOTE 用 Zip セット
ロジテック / LZD-100 + αデータ / AD-PCS2 + ADPCS2-Z
ノートパソコンのデータを快適サポート!!
ハーフタイプケーブル付で HD・PD・CD にも使用可能!!
これだけそろって、特価 ¥29,000

■キュービジョン
Zip CARD（QV-ZPC）
- PCMCIA 用 SCSI カード
- Zip 用ドライバ付
- Zip 接続ケーブル付

特価 ¥9,800

- LHA-301（ロジテック、デスクトップ用）……特価 ¥10,800
- AD-PCS2（αデータ、PCMCIA スロット、Zip.,PD 対応）……特価 ¥ 7,900
- SC-PCI（I / O データ、PCI バス用）……特価 ¥17,000
- PCSC-V（I / O データ、PCMCIA スロット用）……特価 ¥11,800
- SC-98III（I / O データ、P&P 対応、セカンドバス付）……特価 ¥10,400
- SC-98IIISB（I / O データ、P&P 対応、セカンドバス用）……特価 ¥10,400
- IFC-NN（メルコ、P&P 対応、デスクトップ用）……特価 ¥10,200
- IFC-NP（メルコ、P&P 対応、PCI バス用）……特価 ¥17,200
- IFC-DC（メルコ、P&P 対応、PCMCIA スロット用）……特価 ¥15,400
- PCI SCSII MASTER98（アダプテック、PCI バス用、ケーブル付）……特価 ¥29,800

サウンドボード&アンプ付スピーカユニット （送料 ¥700）

■キュービジョン
86 や W・マスターでは未対応だった 95 ゲーム。
118 で未対応の Dos ゲームもすべて対応!!
この一枚は、あなたのゲームライフを完全フォローする。
● Wave Star FM / PCM 音源 特価 ¥17,800

■キュービジョン
★ GS 互換 MIDI 音源サブボード
★ 16 パート、32 ボイス、343 音色
★ 9801-118、サウンドブラスター、Cu10、Cb10 等用
● Midi Star / GS 特価 ¥13,800

<< FM 音源ボード >>
- PC-9801-86（NEC）……定価 ¥25,000 ➤ 特価 ¥20,000
- PC-9801-118（NEC）……定価 ¥22,000 ➤ 特価 ¥17,600
- MIDI ORCHESTRA MIDI-3（FM / MIDI 対応 I / F）……特価 ¥15,000
- WAVE MASTER（FM・PCM・SCSIII I / F）……特価 ¥22,300
- LPM-Su98（ロジテック ,FM・PCM 音源カード）……特価 ¥13,300
- WM Card（FM・PCM・SCSIII I / F カード）……特価 ¥32,800

<< MIDI 関係 >>
- MC55PCM-Z（FM・GM・GS 対応音源搭載 MIDI I / F）……特価 ¥36,000
- MC77PCM（GM・GS 対応音源搭載 MIDI I / F）……特価 ¥41,000
- MC6600（GM・GS 対応音源モジュール）……特価 ¥35,800
- ミュージ郎 8800（ローランド）……特価 ¥73,500
- ミュージ郎 5500（ローランド）……特価 ¥51,400
- MPU-PC98II（ローランド・MIDI I / F）……特価 ¥16,000
- SC-55MKII（ローランド）……特価 ¥44,600
- SC-88（ローランド）……特価 ¥73,500
- MIDI MASTER（MIDI 音源モジュール ,WAVE MASTER 用）……特価 ¥10,800

<< アンプ付スピーカーユニット >>
- YST-M20DSP（ヤマハ ,7.5W × 2,DSP 機能）……特価 ¥ 9,500
- YST-M15（ヤマハ ,7.5W × 2）……特価 ¥ 7,300
- YST-M5（ヤマハ ,3W × 2）……特価 ¥ 5,480
- YST-MSW10（ヤマハ ,25W, スーパーウーハーシステム）……特価 ¥11,000
- MSP-52（関西電機 ,5W × 2）……特価 ¥ 5,980

<< サウンド・ブラスター >>
- SB-16W-ED / 98……特価 ¥17,800
- SB-YM / J（FM 音源チップ）……特価 ¥ 4,400
- SB-WB2 / J（MIDI 音源チップ）……特価 ¥14,100
- DB50XG（ヤマハ MIDI・GMXG 音源チップ）……特価 ¥23,200

ソフトウェア （送料 ¥1,000）

<< ワープロ／統合ソフト >>
- 一太郎 Ver.7 for Win95（CD）予約キャンペーン……特価 ¥16,800
- MS Word Internet package（CD）……特価 ¥10.300
- MS Office スタンダード 4.2J キャンペーン（CD）……特価 ¥27,400
- MS Office Pro96 発売記念版（CD）……特価 ¥33,800
- MS Works（Win95,CD）……特価 ¥ 8,600
- Loutus スーパーオフィス 96（CD）……特価 ¥25,800

<< 表計算 >>
- Loutus1-2-3 R5J95……特価 ¥12,200
- MS Excel（Win95,CD）……特価 ¥16,800

<< グラフィック >>
- WINDOWS Drow 4.0J（限定版）……特価 ¥ 9,000

<< OS・言語 >>
- MS DOS6.2 基本機能セット（NEC）……特価 ¥ 8,500
- MS Windows Ver.3.1（NEC）……特価 ¥16,300
- MS Windows95（Microsoft,NEC）（FD）……特価 ¥20,500
- MS Windows95 UP グレード（Microsoft,NEC）（CD）……特価 ¥10,800
- MS Windows95 UP グレード（Microsoft,NEC）（FD）……特価 ¥13,400

<< 通信ソフト >>
- まいと〜く for Win Ver.1.5……特価 ¥17,200
- まいと〜く FAX2（Win3.1 Win95 両対応）……特価 ¥ 8,600
- NetscapeNavigetor 2.0……特価 ¥ 5,000

<< データベース >>
- The CARD Ver.7.0 発売記念版（Win95,CD）……特価 ¥12,000

<< その他 >>
- 会計王 for Win（キャンペーン版）……特価 ¥34,800
- 95 ドライバー 2（メルコ）……特価 ¥ 1,500
- RAM DOUBLER……特価 ¥ 8,980
- Magna RAM2……特価 ¥ 7,800
- WIN START……特価 ¥ 4,600
- MS PLUS（CD,98 用）……特価 ¥ 5,700

特選 パソコンラック／OA チェアー （消費税込）（送料無料・離島を除く）

① ¥17,304（スライド式・キーボードテーブル&マウステーブル付）
イス別売
※キャスター付、5 段、17 インチモニター OK!!
※上から 2 番目の棚板移動可能。色＝グレー

② ¥12,360（スライド式マウステーブル付）
イス別売
※キャスター付、4 段、17 インチモニター OK!!
※中棚板は 2 段階移動可能。色＝グレー

① ¥5,459
- 布貼り 色（グレー）
- ガス圧式 シリンダー

② ¥6,798
- 肘付
- 布貼り 色（グレー）
- ガス圧式 シリンダー

※ラック、チェアーはお持ち帰りも可能です。是非ご来店下さい。

☞ 通信販売 お申し込みのご案内

【現金一括払いでお申し込みの方】
●商品名及びお客様の住所・氏名・電話番号をご記入の上、代金を当社まで現金書留でお送り下さい。

【クレジットでお申し込みの方】
●お電話にてお申し込み下さい。クレジット申し込み用紙をお送り致しますので、ご記入の上、当社までお送り下さい。
●現金特価でクレジットがご利用になれます。残金のみに金利がかかります。
● 1 回〜84 回払いまで可能です。但し、1 回のお支払い額は ¥1,000 以上となります。

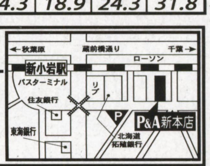
【銀行振込でお申し込みの方】
●必ずお振り込みの前にお電話にてお客様のご住所・お名前・商品等をお知らせ下さい。尚、お振込は必ず「電信扱い」でお願い致します。

【振込先】
住友銀行 新小岩支店 普通預金 1451576
（株）ピー・アンド・エー

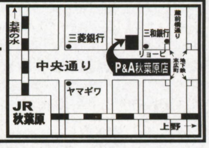
超低金利クレジット率

回数	3	6	10	12	15
手数料	2.6	3.0	4.2	4.89	6.5
回数	24	36	48	60	72
手数料	10.0	14.3	18.9	24.3	31.8

新小岩本店（店頭販売専用ダイヤル）
TEL.03-3655-4456 FAX.03-3655-4436
●営業時間 AM10：00〜PM7：00／日祭 PM6：00 まで／毎週水曜定休
〒124 東京都葛飾区新小岩 2-2-20



秋葉原支店（店頭販売専用ダイヤル）
TEL.03-5294-7053 FAX.03-5294-7054
●営業時間 AM11：00〜PM7：00／日祭 PM6：30 まで／第三水曜定休
〒101 東京都千代田区外神田 3-14-6 恵光ビル 5F



（※新小岩本店に車でお越しの場合は、北海道拓殖銀行斜め前の新小岩駐車場をご利用下さい。）

※お支払いは、便利な商品到着払い〈〈手数料（10万円まで）900円〉〉をご利用下さい。

全メーカー最新機種勢揃い!

全国どこでも 秋葉原特価でご提供!!

安心のウェーブ・アイが安さでパワーアップ!!

★ウェーブ・アイお得なワンポイント!

パソコンを買ってまず困るのは、コンセントが足りないこと!
そこで考えました。デスクトップモデルをお買い上げの方に

1. OAタップ プレゼント

2. マウスパッドプレゼント

お申し込みは今すぐ 通話料無料のフリーダイヤルで **0120-00-9898** 年中無休

★プランの組替自由! 単品での販売も致しております。お気軽にお問合せ下さい。

NEC98

プラン1001 PC-9821Cu10/D

PC-9821Cu10/D(一体型、P100、15"CRT、16MB、1.2GB、4倍速CD、288FAXモデム)	338,000円
BJC-210J(カラーBJプリンタ)	29,800円
プリンタケーブル	3,000円
マウスパッド	プレゼント
OAタップ	プレゼント

定価合計370,800円➡ウェーブ・アイ特価

9,000円×24回	ボーナス20,000円×4回
4,900円×36回	ボーナス22,000円×6回
6,600円×48回	ボーナス なし

プラン1002 PC-9821Cx13/S5T

PC-9821Cx13/S5T(P133、15"CRT、16MB、850MB、4倍速4連装CD、14.4FAXモデム)	398,000円
MJ-510C(カラーインクジェットプリンタ)	39,800円
プリンタケーブル	3,000円
OAタップ	プレゼント
マウスパッド	プレゼント

定価合計440,800円➡ウェーブ・アイ特価

9,900円×24回	ボーナス20,000円×4回
5,000円×36回	ボーナス25,000円×6回
7,100円×48回	ボーナス なし

プラン1003 PC-9821Ct16/F

PC-9821Ct16/F(P166、17"CRT、16MB、1.6GB、4倍速4連装CD、288FAXモデム)	498,000円
MJ-810C(カラーインクジェットプリンタ)	59,800円
プリンタケーブル	3,000円
OAタップ	プレゼント
マウスパッド	プレゼント

定価合計560,800円➡ウェーブ・アイ特価

9,800円×36回	ボーナス19,000円×6回
6,900円×48回	ボーナス19,000円×8回
8,400円×60回	ボーナス なし

プラン1004 PC-9821V13/S5C2(D2)

PC-9821V13/S5C2(D2)(P133、15"CRT、16MB、1.2GB、4倍速4連装CD、288FAXモデム)	308,000円
MJ-510C(カラーインクジェットプリンタ)	39,800円
プリンタケーブル	3,000円
OAタップ	プレゼント
マウスパッド	プレゼント

定価合計350,800円➡ウェーブ・アイ特価

9,800円×24回	ボーナス25,000円×4回
5,900円×36回	ボーナス23,000円×6回
7,500円×48回	ボーナス なし

プラン1005 PC-9821V16/S5C2(D2)

PC-9821V16/S5C2(D2)(P166、15"CRT、16MB、1.6GB、6倍速CD、288FAXモデム)	368,000円
MJ-510C(カラーインクジェットプリンタ)	39,800円
プリンタケーブル	3,000円
GT-5000WINP(カラーイメージスキャナ)	59,800円
GTPCSPIF(スキャナインターフェース)	10,000円
OAタップ	プレゼント
マウスパッド	プレゼント

定価合計480,600円➡ウェーブ・アイ特価

7,900円×36回	ボーナス21,000円×6回
5,000円×48回	ボーナス23,000円×8回
7,300円×60回	ボーナス なし

プラン1006 PC-9821V16/M7C2(D2)

PC-9821V16/M7C2(D2)(P166、タワー、17"CRT、32MB、3GB、6倍速CD、288FAXモデム)	600,000円
MJ-810C(カラーインクジェットプリンタ)	59,800円
プリンタケーブル	3,000円
OAタップ	プレゼント
マウスパッド	プレゼント

定価合計662,800円➡ウェーブ・アイ特価

8,800円×48回	ボーナス20,000円×8回
5,900円×60回	ボーナス25,000円×10回
8,800円×72回	ボーナス なし

プラン1007 PC-9821V20/M7C2(D2)

PC-9821V20/M7C2(D2)(P200、タワー、17"CRT、32MB、3GB、6倍速CD、288FAXモデム)	690,000円
BJC-610JW(カラーBJプリンタ)	69,800円
プリンタケーブル	3,000円
OAタップ	プレゼント
マウスパッド	プレゼント

定価合計762,800円➡ウェーブ・アイ特価

9,800円×48回	ボーナス25,000円×8回
7,000円×60回	ボーナス28,000円×10回
10,100円×72回	ボーナス なし

プラン1008 PC-9821Xa16/W16

PC-9821Xa16/W16(P166、16MB、1.6GB、6倍速CD/ROM)	358,000円
15インチマルチスキャンディスプレイ	56,800円
MJ-510C(カラーインクジェットプリンタ)	39,800円
プリンタケーブル	3,000円
Canoscan300(カラーイメージスキャナ)	49,800円
SI-71(スキャナーWIN95KIT)	15,000円
IFC-NP(PCIバス用SCSI2-I/F)	22,000円
OAタップ…プレゼント	マウスパッド…プレゼント

定価合計544,400円➡ウェーブ・アイ特価

8,900円×36回	ボーナス21,000円×6回
5,500円×48回	ボーナス25,000円×8回
8,100円×60回	ボーナス なし

プラン1009 PC-9821Xa16/W30

PC-9821Xa16/W30(P166、32MB、3GB、8倍速CD/ROM)	468,000円
CPD-17SF8R(17インチマルチスキャンディスプレイ)	98,000円
MJ-810C(カラーインクジェットプリンタ)	59,800円
プリンタケーブル	3,000円
OAタップ	プレゼント
マウスパッド	プレゼント

定価合計628,800円➡ウェーブ・アイ特価

10,000円×36回	ボーナス29,000円×6回
6,900円×48回	ボーナス28,000円×8回
9,600円×60回	ボーナス なし

プラン1010 PC-9821Xv13/W16

PC-9821Xv13/W16(P133、16MB、1.6GB、6倍速CD/ROM)	
15インチマルチスキャンディスプレイ	56,800円
MJ-510C(カラーインクジェットプリンタ)	39,800円
プリンタケーブル	3,000円
CP-100(デジタルカメラ)	69,800円
28800bpsFAXモデム	26,800円
OAタップ	プレゼント
マウスパッド	プレゼント

ウェーブ・アイ特価

7,800円×36回	ボーナス23,000円×6回
5,800円×48回	ボーナス20,000円×8回
7,600円×60回	ボーナス なし

プラン1011 PC-9821Xv20/W16

PC-9821Xv20/W16	580,000円
CPD-17SF8R(17インチマルチスキャンディスプレイ)	98,000円
BJC-610JW(カラーBJプリンタ)	59,800円
プリンタケーブル	3,000円
28800bpsFAXモデム	26,800円
OAタップ	プレゼント
マウスパッド	プレゼント

定価合計767,600円➡ウェーブ・アイ特価

9,800円×48回	ボーナス25,000円×8回
6,900円×60回	ボーナス28,000円×10回
10,100円×72回	ボーナス なし

プラン1012 PC-9821Nb10/S10F

PC-9821Nb10/S10F(P100、10.4"TFT、16MB、1GB、4倍速CD、288FAXモデム)	418,000円
BJC-210J(カラーBJプリンタ)	29,800円
プリンタケーブル	3,000円

定価合計450,800円➡ウェーブ・アイ特価

7,900円×36回	ボーナス15,000円×6回
5,000円×48回	ボーナス18,000円×8回
6,700円×60回	ボーナス なし

プラン1013 PC-9821La10/S8

PC-9821La10/S8(P100、9.5"TFT、16MB、810MB、288FAXモデム)	410,000円
BJC-35V(超小型カラーBJプリンタ)	54,800円
プリンタケーブル	3,000円

定価合計467,800円➡ウェーブ・アイ特価

10,000円×24回	ボーナス30,000円×4回
6,000円×36回	ボーナス26,000円×6回
8,100円×48回	ボーナス なし

プラン1014 PC-9821Na12/S10F

PC-9821Na12/S10F(P120、12.1"TFT、16MB、1GB、4倍速CD、288FAXモデム)	538,000円
BJC-35V(超小型カラーBJプリンタ)	54,800円
プリンタケーブル	3,000円

定価合計595,800円➡ウェーブ・アイ特価

9,800円×36回	ボーナス22,000円×6回
6,900円×48回	ボーナス21,000円×8回
8,700円×60回	ボーナス なし

プラン1060 PC-9821Na15/x14

PC-9821Na15/x14(P150、12.1"TFT、16MB、1.4GB、8倍速CD)	750,000円
MJ-810C(カラーインクジェットプリンタ)	59,800円
プリンタケーブル	3,000円

定価合計812,800円➡ウェーブ・アイ特価

9,800円×48回	ボーナス28,000円×8回
7,000円×60回	ボーナス30,000円×10回
10,400円×72回	ボーナス なし

新型IBM

プラン1016 Aptiva J33

Aptiva J33(P133、14MB、1.6GBHD、15"CRT、CD、288FAXモデム)	
MJ-510C(カラーインクジェットプリンタ)	39,800円
プリンタケーブル	3,000円
OAタップ	プレゼント
マウスパット	プレゼント

ウェーブ・アイ特価

6,000円×36回	ボーナス20,000円×6回
3,000円×48回	ボーナス25,000円×8回
6,000円×60回	ボーナス なし

プラン1017 Aptiva H55

Aptiva H55(P150、16MB、2GBHD、2ndキャッシュ、CD、288FAXモデム、17"CRT)	
MJ-810C(カラーインクジェットプリンタ)	59,800円
プリンタケーブル	3,000円
OAタップ	プレゼント
マウスパット	プレゼント

ウェーブ・アイ特価

9,000円×36回	ボーナス18,000円×6回
5,900円×48回	ボーナス20,000円×8回
7,700円×60回	ボーナス なし

プラン1018 Aptiva H56

Aptiva H56(P150、ChipCard、PC Card、17"CRT)	
BJC-455J(A3対応カラーBJプリンタ)	79,800円
プリンタケーブル	3,000円
OAタップ	プレゼント
マウスパット	プレゼント

ウェーブ・アイ特価

9,900円×36回	ボーナス22,000円×6回
6,900円×48回	ボーナス22,000円×8回
8,800円×60回	ボーナス なし

プラン1019 Aptiva H65

Aptiva H65(P166、16MB、2GBHD、2ndキャッシュ、CD、288FAXモデム、17"CRT)	
MJ-810C(カラーインクジェットプリンタ)	59,800円
プリンタケーブル	3,000円
OAタップ	プレゼント
マウスパット	プレゼント

ウェーブ・アイ特価

9,900円×36回	ボーナス21,000円×6回
6,900円×48回	ボーナス21,000円×8回
8,700円×60回	ボーナス なし

プラン1051 Aptiva H75

Aptiva H75(P200、16MB、2GBHD、2ndキャッシュ、CD、288FAXモデム、17"CRT)	
BJC-455J(A3対応カラーBJプリンタ)	79,800円
プリンタケーブル	3,000円
OAタップ	プレゼント
マウスパット	プレゼント

ウェーブ・アイ特価

8,800円×48回	ボーナス20,000円×8回
6,800円×60回	ボーナス20,000円×10回
8,700円×72回	ボーナス なし

プラン1020 Think Pad535

ThinkPad535-2606-KJ8(P120、8MB、810MBHD、CD、TFF)

ウェーブ・アイ特価

6,800円×36回	ボーナス28,000円×6回
4,800円×48回	ボーナス25,000円×8回
7,500円×60回	ボーナス なし

東芝

プラン1021 ブレッツア

PA1002JA(P166、16MB、1.2GBHD、288FAXモデム、15"CRT)	398,000円
MJ-510C(カラーインクジェットプリンタ)	39,800円
プリンタケーブル	3,000円
OAタップ	プレゼント
マウスパット	プレゼント

定価合計440,800円➡ウェーブ・アイ特価

7,800円×36回	ボーナス21,000円×6回
4,800円×48回	ボーナス24,000円×8回
7,300円×60回	ボーナス なし

プラン1022 SatellitePRO420CDT/81

SatellitePRO420CDT/81(P100、11.3"TFT、8MB、810MB、6倍速CD)	438,000円
BJC-35V(超小型カラーBJプリンタ)	54,800円
プリンタケーブル	3,000円

定価合計495,800円➡ウェーブ・アイ特価

8,000円×36回	ボーナス23,000円×6回
5,000円×48回	ボーナス25,000円×8回
7,600円×60回	ボーナス なし

プラン1023 TECRA 720CT/1.2

TECRA 720CT/1.2(P133、12.1"TFT、1024×768、16MB、1.2MB、288FAXモデム)	898,000円
BJC-455J(A3対応カラーBJプリンタ)	79,800円
プリンタケーブル	3,000円

定価合計980,800円➡ウェーブ・アイ特価

9,800円×60回	ボーナス35,000円×10回
7,900円×72回	ボーナス34,000円×12回
5,900円×84回	ボーナス37,000円×14回

プラン1024 リブレット

PA1225JT(DX4/75、TFT、8MB、270MBHD)
8MB増設メモリ

特価165,000円

7,000円×18回	ボーナス20,000円×3回
3,900円×24回	ボーナス23,000円×4回
5,300円×36回	ボーナス なし

スタッフ募集!!

- ●正社員
- ●アルバイト

※18〜30才まで

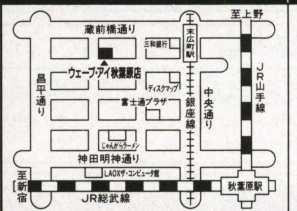
経験者優遇

※委細面談、当社規定により優遇致します。

☎0466-44-0432

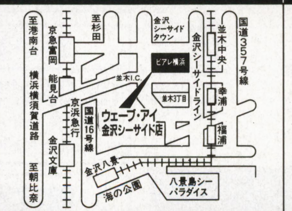
担当/小林・小黒(受付/月〜金 10:00〜18:00)

秋葉原店



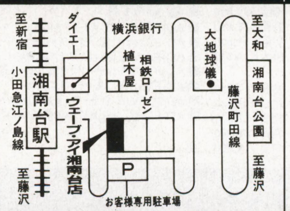
TEL.03-5296-2433 千代田区外神田3-8-17 渡辺ビル

金沢シーサイド店(ビアレ横浜内)



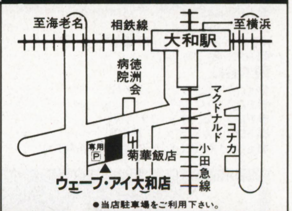
TEL.045-786-9995 横浜市金沢区並木2-13-7 ビアレ横浜3F

湘南台店



TEL.0466-43-1771 藤沢市湘南台1-10-1

大和店



TEL.0462-63-9898 大和市中央5-6-29

ウェーブ・アイはNECマイコンプラザ・

WAVE EYE 株式会社ウェーブ・アイ

デスクパワーはウェーブ・アイで、価格には絶対の自信あり!!

一番最後にお電話下さい。どこよりも安くしますよ!!

●受付時間／午前10:00～夜8:00まで

0120-00-9898

★プランの組替自由！単品での販売も致しております。お気軽にお問合せ下さい。

デスクパワー

プラン1025 DESKPOWER CE2

FMV-5DCE2(一体型、P120、16MB、1GBHD、288FAXモデム) ……278,000円
BJC-210J(カラーBJプリンタ) 29,800円
プリンタケーブル 3,000円
マウスパッド プレゼント
OAタップ プレゼント
入門ビデオ プレゼント

定価合計310,800円 ➡ウェーブ・アイ特価

7,000円×24回	ボーナス22,000円×4回
3,900円×36回	ボーナス21,000円×6回
5,700円×48回	ボーナス　なし

プラン1026 DESKPOWER CM2

FMV-5DCM2(一体型、P120、16MB、1GBHD、288FAXモデム、TVチューナ) ……338,000円
MJ-510C(カラーインクジェットプリンタ) 39,800円
プリンタケーブル 3,000円
マウスパッド プレゼント
OAタップ プレゼント
入門ビデオ プレゼント

定価合計380,800円 ➡ウェーブ・アイ特価

9,800円×24回	ボーナス21,000円×4回
5,900円×36回	ボーナス20,000円×6回
7,100円×48回	ボーナス　なし

プラン1027 DESKPOWER SE25

FMV-5DSE25(P133、16MB、1.6GBHD、288FAXモデム、15″CRT) ……308,000円
MJ-510C(カラーインクジェットプリンタ) 39,800円
プリンタケーブル 3,000円
マウスパッド プレゼント
OAタップ プレゼント
入門ビデオ プレゼント

定価合計350,800円 ➡ウェーブ・アイ特価

8,000円×24回	ボーナス20,000円×4回
4,000円×36回	ボーナス23,000円×6回
6,100円×48回	ボーナス　なし

プラン1028 DESKPOWER SE25

FMV-5DSE25(P133、16MB、1.6GBHD、288FAXモデム、15″CRT) ……308,000円
MJ-810C(カラーインクジェットプリンタ) 59,800円
プリンタケーブル 3,000円
GT-5000WINS 59,800円
AHA1520B95(SCSIインターフェースボード) 14,800円
SCSIケーブル 4,600円
マウスパッド プレゼント
OAタップ……プレゼント　入門ビデオ……プレゼント

定価合計450,000円 ➡ウェーブ・アイ特価

7,000円×36回	ボーナス21,000円×6回
4,000円×48回	ボーナス25,000円×8回
6,800円×60回	ボーナス　なし

プラン1029 DESKPOWER SE27

FMV-5DSE27(P133、16MB、1.6GBHD、288FAXモデム、17″CRT) ……348,000円
BJC-455J(A3対応カラーBJプリンタ) 79,800円
プリンタケーブル 3,000円
マウスパッド プレゼント
OAタップ プレゼント
入門ビデオ プレゼント

定価合計430,800円 ➡ウェーブ・アイ特価

10,000円×24回	ボーナス30,000円×4回
6,900円×36回	ボーナス21,000円×6回
8,000円×48回	ボーナス　なし

プラン1030 DESKPOWER SP25

FMV-5DSP25(P150、16MB、1.6GBHD、288FAXモデム、15″CRT) ……348,000円
MJ-810C(カラーインクジェットプリンタ) 59,800円
プリンタケーブル 3,000円
マウスパッド プレゼント
OAタップ プレゼント
入門ビデオ プレゼント

定価合計410,800円 ➡ウェーブ・アイ特価

9,900円×24回	ボーナス26,000円×4回
5,900円×36回	ボーナス24,000円×6回
7,600円×48回	ボーナス　なし

プラン1031 DESKPOWER SP25

FMV-5DSP25(P150、16MB、1.6GBHD、288FAXモデム、15″CRT) 348,000円
MJ-810C(カラーインクジェットプリンタ) 59,800円
プリンタケーブル 3,000円
CP-100(EPSONデジタルカメラ) 69,800円
CP-100M2(2MB増設メモリ) 15,000円
マウスパッド プレゼント
OAタップ プレゼント
入門ビデオ プレゼント

定価合計495,600円 ➡ウェーブ・アイ特価

7,900円×36回	ボーナス24,000円×6回
5,000円×48回	ボーナス25,000円×8回
7,600円×60回	ボーナス　なし

プラン1032 DESKPOWER SP27

FMV-5DSP27(P150、16MB、1.6GBHD、288FAXモデム、17″CRT) ……388,000円
MJ-810C(カラーインクジェットプリンタ) 59,800円
プリンタケーブル 3,000円
マウスパッド プレゼント
OAタップ プレゼント
入門ビデオ プレゼント

定価合計450,800円 ➡ウェーブ・アイ特価

7,900円×36回	ボーナス18,000円×6回
4,900円×48回	ボーナス21,000円×8回
7,000円×60回	ボーナス　なし

プラン1033 DESKPOWER TE25

FMV-5DTE25(タワー型、P133、16MB、1.6GBHD、288FAXモデム、15″CRT) ……358,000円
MJ-510C(カラーインクジェットプリンタ) 39,800円
プリンタケーブル 3,000円
マウスパッド プレゼント
OAタップ プレゼント
入門ビデオ プレゼント

定価合計400,800円 ➡ウェーブ・アイ特価

9,900円×24回	ボーナス26,000円×4回
6,000円×36回	ボーナス23,000円×6回
7,600円×48回	ボーナス　なし

プラン1034 DESKPOWER TE25

FMV-5DTE25(タワー型、P133、16MB、1.6GBHD、288FAXモデム、15″CRT) ……358,000円
BJC-610JW(カラーBJプリンタ) 69,800円
プリンタケーブル 3,000円
VTR-575(ビデオキャプチャー、TVチューナ) 59,800円
マウスパッド プレゼント
OAタップ プレゼント
入門ビデオ プレゼント

定価合計490,600円 ➡ウェーブ・アイ特価

7,900円×36回	ボーナス21,000円×6回
4,900円×48回	ボーナス24,000円×8回
7,400円×60回	ボーナス　なし

プラン1035 DESKPOWER TS27

FMV-5DTS27(タワー型、P150、16MB、1.6GBHD、288FAXモデム、17″CRT) ……438,000円
BJC-455J(A3対応カラーBJプリンタ) 79,800円
プリンタケーブル 3,000円
マウスパッド プレゼント
OAタップ プレゼント
入門ビデオ プレゼント

定価合計520,800円 ➡ウェーブ・アイ特価

9,000円×36回	ボーナス21,000円×6回
5,900円×48回	ボーナス23,000円×8回
8,100円×60回	ボーナス　なし

プラン1036 DESKPOWER TS27M

FMV-5DTS27M(タワー型、P150、16MB、1.6GBHD、288FAXモデム、17″CRT、MO) ……488,000円
BJC-610JW(カラーBJプリンタ) 69,800円
プリンタケーブル 3,000円
GT-8500WINS 99,800円
SCSIケーブル 4,600円
マウスパッド プレゼント
OAタップ プレゼント
入門ビデオ プレゼント

定価合計665,200円 ➡ウェーブ・アイ特価

8,900円×48回	ボーナス23,000円×8回
6,800円×60回	ボーナス23,000円×10回
9,200円×72回	ボーナス　なし

プラン1037 DESKPOWER TP27

FMV-5DTP27(タワー型、P166、32MB、1.6GBHD、288FAXモデム、17″CRT) ……588,000円
BJC-455J(A3対応カラーBJプリンタ) 79,800円
プリンタケーブル 3,000円
マウスパッド プレゼント
OAタップ プレゼント
入門ビデオ プレゼント

定価合計670,800円 ➡ウェーブ・アイ特価

9,000円×48回	ボーナス24,000円×8回
7,000円×60回	ボーナス23,000円×10回
9,300円×72回	ボーナス　なし

TOWNS

プラン1041 FMV-TOWNS-Fresh GE

FMV-TOWNS-GE(P120、16MB、1.2GBHD、15″CRT) ……358,000円
MJ-500C(カラーインクジェットプリンタ) 49,800円
プリンタケーブル 3,000円
OAタップ プレゼント
マウスパッド プレゼント

定価合計410,800円 ➡ウェーブ・アイ特価

9,900円×24回	ボーナス26,000円×4回
5,900円×36回	ボーナス24,000円×6回
7,600円×48回	ボーナス　なし

プラン1042 FMV-TOWNS-Fresh GM

FMV-TOWNS-GM(P120、16MB、1.2GBHD、15″CRT、TVチューナ) 418,000円
MJ-810C(カラーインクジェットプリンタ) 59,800円
プリンタケーブル 3,000円
OAタップ プレゼント
マウスパッド プレゼント

定価合計480,800円 ➡ウェーブ・アイ特価

8,000円×36回	ボーナス24,000円×6回
5,000円×48回	ボーナス26,000円×8回
7,700円×60回	ボーナス　なし

ビブロ

プラン1038 BIBLO 52NA2S

FMV-52NA2S
(P120、16MB、1GBHD、CD、11.3″TFT)
BJC-210J
プリンタケーブル

ウェーブ・アイ特価

8,800円×36回	ボーナス24,000円×6回
5,900円×48回	ボーナス24,000円×8回
8,200円×60回	ボーナス　なし

プラン1039 BIBLO 53NA2S

FMV-53NA2S
(P133、16MB、1GBHD、CD、12.1″TFT)
BJC-610JW(カラーBJプリンタ)
プリンタケーブル

ウェーブ・アイ特価

8,000円×48回	ボーナス25,000円×8回
5,900円×60回	ボーナス25,000円×10回
8,700円×72回	ボーナス　なし

プラン1040 BIBLO 50NLWS

FMV-50NLWS
(P100、16MB、850MBHD、TFT)
BJC-35V(小型カラーBJプリンタ)
プリンタケーブル

ウェーブ・アイ特価

9,800円×24回	ボーナス25,000円×4回
5,500円×36回	ボーナス25,000円×6回
7,500円×48回	ボーナス　なし

WOODY

プラン1045 WOODY CF-32KPX

WOODY CF-32KPX(P133、15″、16MB、1.28GB、4倍速4連装CD、PD、TV、288FAXモデム) 398,000円
MJ-810C(カラーインクジェットプリンタ) 59,800円
プリンタケーブル 3,000円
OAタップ プレゼント
マウスパッド プレゼント

定価合計460,800円 ➡ウェーブ・アイ特価

7,900円×36回	ボーナス24,000円×6回
4,900円×48回	ボーナス26,000円×8回
7,700円×60回	ボーナス　なし

プラン1046 WOODY CF-100A

WOODY CF-100A(タッチパネル、P120、15″、16MB、1.28GB、4倍速CD、TV、288FAXモデム) 298,000円
MJ-510C(カラーインクジェットプリンタ) 39,800円
プリンタケーブル 3,000円
OAタップ プレゼント
マウスパッド プレゼント

定価合計340,800円 ➡ウェーブ・アイ特価

9,000円×24回	ボーナス25,000円×4回
4,900円×36回	ボーナス25,000円×6回
7,100円×48回	ボーナス　なし

マッキントッシュ

プラン1043 Performa5270

Performa5270 16MB/1.2GB
(PPC603E100、14″、288モデム、TVキャプチャー)
Coler Style Writer1500
プリンタケーブル
OAタップ プレゼント
マウスパッド プレゼント

ウェーブ・アイ特価

8,900円×24回	ボーナス23,000円×4回
4,900円×36回	ボーナス23,000円×6回
6,900円×48回	ボーナス　なし

プラン1044 Performa5420

Performa5420 16MB/1.6GB
(PPC603E120、15″、288モデム、TVキャプチャー)
Coler Style Writer2500
OAタップ プレゼント
マウスパッド プレゼント

ウェーブ・アイ特価

8,900円×36回	ボーナス30,000円×6回
6,000円×48回	ボーナス29,000円×8回
9,000円×60回	ボーナス　なし

アウトレット

- FMV5DC1 ……118,000円
- CF-32GP ……128,000円
- FMV5DCE1 ……159,800円
- FMV5DSE51A ……149,800円
- Think Pad530 CS-DFV ……178,000円
- Think Pad365 ED-J41 ……178,000円

周辺機器

メモリ ★★★★★★★★★★★★★★★		GT5000WIN	44,000円	ES-3000(チノン)	83,000円
4MB72PIN70Ns(ノンパリティ)2枚	10,800円	Ca-no Scan300	37,000円	FAXモデム ★★★★★★★★★★	
8MB72PIN70Ns(ノンパリティ)2枚	19,800円	ASC-600	28,000円	MS-288FB2	17,800円
16MB72PIN60Ns(ノンパリティ)2枚	32,000円	ASC-600N	29,800円	WN-3417CRN(内蔵ISA)	16,800円
TA ★★★★★★★★★★★★★★★		FS-1200WIN	51,000円	ODP ★★★★★★★★★★★★★★	
TA-770	34,000円	デジタルカメラ★★★★★★★★★		JBOXPODP5V83	29,000円
PC-IT45	38,000円	QV-10A(カシオ)	39,800円	JBOXPODP5V133	33,800円
IT-45DSU	46,800円	CP-100(エプソン)	39,800円	JBOXPODP3V125	33,800円
スキャナ ★★★★★★★★★★★★★		POWER SHOT600(キヤノン)	94,000円	JBOXPODP3V150	42,800円
GT8500WIN	73,000円	DC-1S(リコー)	128,000円	JBOXPODP3V166	59,000円

エプソン

プラン1047 vividy VM520TP

vividy VM520TP
(P200、16MB、2GB、6倍速CD、PD、288FAXモデム)
CPD-17SF8R(SONY、17″トリニトロン) 99,800円
BJC-455J(A3対応カラーBJプリンタ) 79,800円
プリンタケーブル 3,000円
OAタップ……プレゼント　マウスパッド……プレゼント

ウェーブ・アイ特価

8,900円×48回	ボーナス25,000円×8回
6,900円×60回	ボーナス24,000円×10回
9,400円×72回	ボーナス　なし

プラン1048 vividy VM516TP

vividy VM516TP
(P166、16MB、2GB、6倍速CD、PD、288FAXモデム)
CPD-17SF8R(SONY、17″トリニトロン) 99,800円
MJ-510C(カラーインクジェットプリンタ) 39,800円
プリンタケーブル 3,000円
OAタップ……プレゼント　マウスパッド……プレゼント

ウェーブ・アイ特価

9,900円×36回	ボーナス29,000円×6回
6,900円×48回	ボーナス27,000円×8回
9,500円×60回	ボーナス　なし

プラン1049 vividy NOTE

VN-510ET(P100、11.3″TFT、6倍CD、1.3GBHD、TFT) ……478,000円
BJC-35V(小型カラーBJプリンタ) 54,800円
プリンタケーブル 3,000円

定価合計535,800円 ➡ウェーブ・アイ特価

8,900円×36回	ボーナス21,000円×6回
4,900円×48回	ボーナス28,000円×8回
8,000円×60回	ボーナス　なし

プラン1050 vividy NOTE

VN-513ET(P133、12.1″TFT、6倍CD、1.3GBHD、VRAM2MB) ……598,000円
MJ-810C(カラーインクジェットプリンタ) 59,800円
プリンタケーブル 3,000円

定価合計660,800円 ➡ウェーブ・アイ特価

8,500円×48回	ボーナス22,000円×8回
6,000円×60回	ボーナス25,000円×10回
8,800円×72回	ボーナス　なし

お葉書でのご注文もOK!!

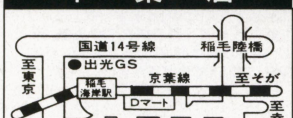
■振込先
横浜銀行 湘南台支店
当座0000467

252-□□
神奈川県藤沢市湘南台1-11-5
門倉ビル3F
ウェーブ・アイ行
通信販売課

注文書
1. お名前
2. 住所
3. 電話番号
4. 年齢
5. 職業
6. 保護者名(未成年者の方)
7. 商品名
8. 支払方法(現金一括・クレジット)
9. 雑誌名

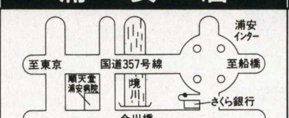
★クレジットの場合
月々○円×○回
ボーナス○円×○回

千葉店



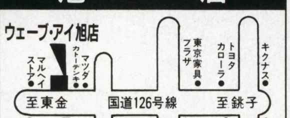
TEL.043-279-7118 千葉市美浜区高洲3-14-2

浦安店



TEL.0473-53-7632 浦安市今川1-13-27 2F

旭店



TEL.0479-64-2115 千葉県旭市二-2855

全国配送！指定日配送！代金引換OK！
組替自由！最高84回払！お見積り無料！
FAXでの注文もOK！FAX.0466-44-0272

WAVE EYE
株式会社ウェーブ・アイ
神奈川県藤沢市湘南台1-11-5 門倉ビル3F

富士通FMLABだから安心!!

COMPUTER 恋LAND 夢LAND

東京ゲームデザイナー学院 ☎03-3370-2720

〒151 東京都渋谷区代々木3-55-28 ■資料請求は、お気軽にお電話下さい。(無料)

ゲームデザイナー養成講座コース一覧

全日制	1年コース	全日制(月~金曜日) AM10:00~PM4:00	1年間でゲームのデザインからゲームプログラムの制作までの、ゲーム制作の一連の流れを全てマスターするコースです。
全日制	2年コース	全日制(月~金曜日) AM10:00~PM4:00	ゲームデザインからプログラム制作までを2年間かけてじっくりと勉強できます。時間がありますから凝ったコンピューターゲームを制作することができます。
全日制	3年コース	全日制(月~金曜日) AM10:00~PM4:00	このコースは、3年間かけてかなり高度で未来的な技術も併せて修得することを志す方には最適です。

ゲーム企画・シナリオライター養成講座

全日制	全日制(月~金曜日) AM10:00~PM4:00	ゲーム企画、シナリオを中心に、ゲーム心理学、CG、キャラクターデザイン、プログラミングを勉強する本格的な養成講座です。(1、2、3年コース)

ゲームアーティスト養成講座

全日制	全日制(月~金曜日) AM10:00~PM4:00	ゲームコンピューターグラフィック、ゲームキャラクターデザイナー志望者の為に設けられた本格的な養成講座です。(1、2、3年コース)

サウンドクリエイター養成講座

全日制	全日制(月~金曜日) AM10:00~PM4:00	サウンドクリエイター志望の為に設けられたゲームの作曲からサウンドドライバーの作成までの一貫教育講座です。只今、大人気です。(1、2年コース)	単科	月・木曜日 PM1:00~4:00 PM6:30~9:00	ゲーム作曲コース、サウンドドライバー作成コース、総合コースの3つのコースがあります。

CD-ROMマルチメディア映像クリエイター養成講座

全日制	全日制(月~金曜日) AM10:00~PM4:00	マッキントッシュを使用しながら、将来マルチメディア業界を先導しようという志望者の為に設けられた本格的な養成講座です。

3D&モーションキャプチャークリエイター養成講座

全日制	全日制(月~金曜日) AM10:00~PM4:00	デッサンの基礎から今流行の3Dグラフィック技術、人物の動きを直接取り込む最新の技術「モーションキャプチャー」を勉強するゲームグラフィッカー養成講座です。(2、3年コース)

ゲーム評論・雑誌ライター養成講座

全日制	全日制(月~金曜日) AM10:00~PM4:00	将来、ゲーム評論家、ゲームアナリスト、又はゲーム雑誌のライターを志す方を対象に設けられた本格的な養成講座です。(2、3年コース)

※単科コースについては土曜日週一回コースも設定されています。単科コースの期間設定は基本的に6ヶ月ですが初心者と経験者の違いによって、期間設定を変えてあります。詳しいことは、パンフレット請求の上、お確かめ下さい。

通信講座募集中

ゲームデザイナー養成講座

[初心者コース]

■プログラミングの経験の無い方向け
Aコース

■BASICをマスターした方向け
Bコース

■プログラミングの経験の無い方向け
Cコース

[経験者コース]

■BASICゲームプログラミングコース
■C言語ゲームプログラミングコース
■アセンブラゲームプログラミングコース
■ゲームデザイナーコース

サウンドクリエイター養成講座

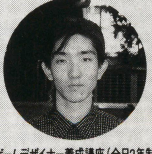
■サウンドコンポーザーコース
■サウンドドライバー作成コース

おめでとう!

サウンドコンポーザ(1年コース)
第1期生
坂根 尚樹くん

1年間頑張って勉強してきた結果、サウンドコンポーザとしてゲーム会社に就職できました。この学校で実力がつきました。

1997年4月生学校見学会実施中!



ゲームデザイナー養成講座(全日2年制)
第1期生
飯田 周太郎くん

この度、コナミ株式会社に採用していただきました。自分の制作した作品で合格できて、とても嬉しく思います。私は、高校まで一度もプログラミングの勉強をしたことがなく、この学校に入学してから初めて勉強しました。1人1台の環境で、朝から晩までコンピュータに触って勉強できるので、早いペースで技術が修得できます。やはり一番大切なのは「自分で頑張る」という姿勢です。そうすれば即戦力として通用する実力が身に付き、必ず就職できると思います。

ゲームデザイナー養成講座(全日2年制)
第1期生
菊池 宏くん

以前より、ゲーム業界で活躍したいと考えていた私は、この学校のゲームデザイナー養成講座全日制2年コースに入学しました。新聞奨学生だったので仕事との両立が大変でしたが、努力の甲斐があって、初めは何も知らなかった私もゲームソフト会社にプログラマーとして入社することが出来ました。この学校では非常に高いレベルまで教えてくれるので、やる気と目的さえあれば、ゲーム会社への就職は必ずできると思います。皆さんも、頑張って私の後についてきてください。

<姉妹校> '97年4月開講!!
大阪ゲームデザイナー学院 大阪市北区天神橋1-12-6 TEL.06-882-4980(代)

配線図 **回路図** おおまかなものでもよい					
	部品名	型番	価格（円）	数量	その他
単価の安いものは書かなくてもよい					
	総経費		円（おおよその数字でよい）		
参考図書 **キット名** （くわしく書いて下さい）					

作品の写真等（外観や内部の写真を3枚程度貼り付けて下さい。第1次審査の重要な判断基準となりますので注意して下さい。）

（おおよその大きさ：幅　　　cm×　　　cm×高さ　　　cm）

（様式1）

第12回〈平成8年度〉

エレクトロニクス工作コンテスト応募用紙

エレクトロニクス工作コンテスト審査委員長　殿

平成　　年　　月　　日

応募者名（クラブ名）	性別	応募者住所（都道府県から）
フリガナ	男 女	〒（　　　－　　　） TEL（　　　）　　－

所属学校名	校長名
都道府県（　）国立・立・私立　学校　年　組	印
学校の住所	指導教官名
〒（　　－　　） TEL（　　　）　　－	印

●下記の通り応募致しますので，審査をお願いします。

作品テーマ （○でかこむ）	指定作品 自由作品 キット応用	作　品　名	
部　　門	小学生の部，中学生の部，高校生の部（○を付ける）		
作品のねらい または動機			
製作時に 工夫したり 努力した点 （指定作品，キット応用作品の場合は，改良点などを書く）	1. 2. 3. 4. 5.		

〈記入上の注意事項〉
①「作品のねらい，または動機」，「製作時に工夫した努力した点」については，丁寧にしかも要領よく書いてください。特に自由作品の場合，審査における重要な判断材料となります。
②応募作品の内容は原則として，本紙にすべて書いてください。書類審査は，この応募用紙で行います。操作上の注意事項などは作品に付けてください。

キリトリ線

賞の種類と賞品

賞の種類（予定）

文部大臣奨励賞

小学生の部―――――１点
中学生の部―――――１点
高校生の部―――――１点

優秀賞

小学生の部―――――３点
中学生の部―――――３点
高校生の部―――――３点

佳　作

小学生の部―――――８点
中学生の部―――――８点
高校生の部―――――８点

特別賞（朝日学生新聞社賞）

小学生の部―――――１点
中学生の部―――――１点
高校生の部―――――１点

努力賞

小学生の部
中学生の部　―――若干名
高校生の部

副　賞

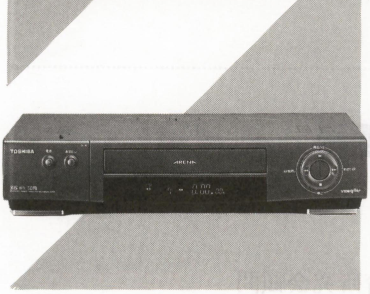
（日本を代表する電機メーカー賞，順不同，案）

日　立　賞　　シャープ賞
松下電器賞　　パイオニア賞
ＴＤＫ賞　　マブチモーター賞
ソニー賞　　東芝賞
三洋電機賞　　アルプス電気賞　　（各１点）

※応募者数等により審査委員会の判断で変更する場合があります。

賞品　賞状のほか下記の賞品等を予定しております。

文部大臣奨励賞



ビデオデッキ

優秀賞

CDラジカセ

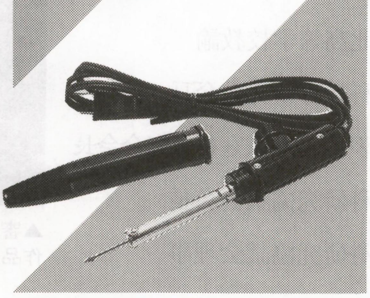
佳　作

電子手帳

努力賞

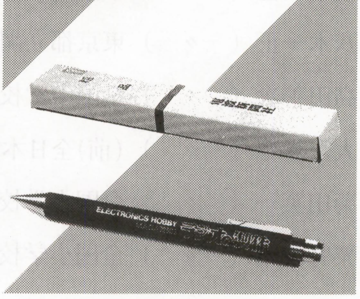
デジタルマルチメーター

入　選



ハンダごてセット（書類審査合格者）

参加賞



特製シャープペン

協賛会社一覧，及び審査委員会

▶▶協賛会社一覧（予定・順不同）◀◀

[ア行]
アイコム
アルプス電気
イーケイジャパン
奥村印刷
[カ行]
カイセ
共立電子産業
ケンウッド
コメット
河内研究所

[サ行]
三和電気計器
三洋電機
シャープ
菅野電機研究所
摂津金属工業
ソニー
[タ行]
第一電波工業
TDK

東芝
トライシンク
[ナ行]
日本ビクター
日本コロムビア
日本マランツ
[ハ行]
パイオニア
白光
日立マクセル

日立製作所
[マ行]
マブチモーター
松下電器グループ
[ヤ行]
八重洲無線
[ワ行]
ワンダーキット

▶▶「エレクトロニクス工作コンテスト」審査顧問（順不同）◀◀

辻村哲夫　文部省初等中等教育局長
坂元弘直　国立科学博物館館長

▶▶「エレクトロニクス工作コンテスト」審査委員（順不同）◀◀

坂元　昂（委員長）東工大名誉教授兼放送教育開発センター所長
飯利雄一（副委員長）（元）文部省初等中等教育局視学官、広領域教育研究会顧問
江田　稔（委　員）文部省初等中等教育局視学官
榎本成己（　〃　）東京都立山崎高等学校教頭
八木一正（　〃　）東京都立調布北高等学校教諭
高田善次（　〃　）全国中学校理科教育研究会会長
大宮光徳（　〃　）（前）全日本中学校技術・家庭科研究会会長
菊田英一（　〃　）全国小学校理科研究協議会会長
粟野俊昭（　〃　）全国小学校理科研究協議会理事

▲審査委員会の風景。第一次審査合格の全作品が紹介され、検討される

指定作品，及び参考図書の一例

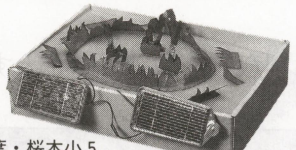
指定作品

1.太陽（光）電池応用システム	2.定電圧電源	3.パソコン周辺機器
4.スピーカーシステム	5.アマチュア無線関連	6.模型・ロボット
7.オーディオ・アンプ	8.ミニオルガン	9.電子ルーレット
10.メロディ・ボックス	11.お風呂水位ブザー	12.AM/FMラジオ
13.デジタル時計	14.音声合成キット	15.光線銃

※これらの参考配線図は「エレクトロニクス工作コンテスト事務局」に用意されています。また下記に示した図書等にも実体図や製作方法などが紹介されています。

最近の応募にみる指定作品例（学校・学年は入賞当時のもの）

1．太陽（光）電池応用システム

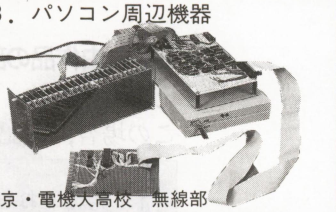


千葉・桜木小5
堀　晃輔

2．定電圧電源

三重・松阪工業高3
加藤博規

3．パソコン周辺機器

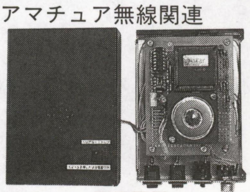


東京・電機大高校　無線部

4．スピーカーシステム

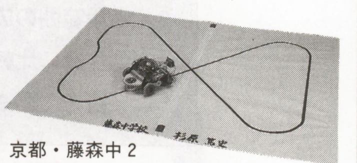
東京・城北中1　猪又健太郎

5．アマチュア無線関連



愛知・市木小5　副田晋司

6．模型・ロボット



京都・藤森中2
杉原篤史

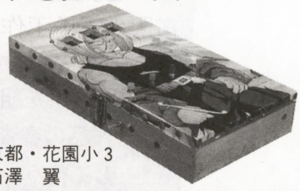
7．オーディオ・アンプ

茨城・多賀中3
中川幸樹

8．ミニオルガン

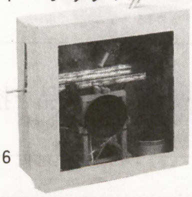
千葉・八幡小3
程田加奈子

9．電子ルーレット



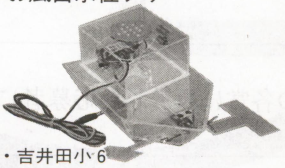
京都・花園小3
石澤　翼

10．メロディ・ボックス



群馬・大田小6
長瀬大樹

11．お風呂水位ブザー



福島・吉井田小6
白井康雄

12．AM/FMラジオ

北海道・南が丘中3
本田瑞希

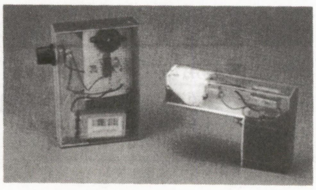
参考図書の一例（電波新聞社）

●月刊「ラジオの製作」

●図解エレクトロニクス工作
No.1～No.9

●たのしい電子工作
No.1～No.4

15．光線銃



神奈川・国府中3
山北剛史

応募作品について

A．指定作品の部

別記指定作品１５種類のうちから１種類を選び，製作する。配線図の指定はない。この場合，下記の４点に重点をおいた作品であること。

1. 基本的な製作テクニック（例：ハンダ付け，ケース加工，レイアウト，配線など）
2. 創意・工夫がなされているもの
3. 作品のまとまりの良さ
4. 作品の完成度の高さ（例：作品が実際に動くなど）

B．自由作品の部

応募者が雑誌，書籍等を参考にして，独自に製作した，創意工夫に富んだ作品とする。この場合，下記の５点に重点をおいた作品であること。

1. 発想のおもしろさ
2. 作品のまとまりの良さ
3. 応用範囲の広さ
4. 製作費に比較して価値の高いこと（コストパフォーマンスの良さ）
5. 技術力の高さ

C．電子工作キット応用作品の部

市販の電子工作キットを応用製作した作品であること。

1. キットを組み立て，それに何らかの応用・工夫を加えたものであること
2. 作品の審査については，「A．指定作品の部」「B．自由作品の部」のどちらかに分類して行う

賞状・賞品

優秀作品のうち別記の各賞に入賞した応募者に対し賞状・賞品・記念品を授与する。

受賞作品の発表等

（１）入賞作品の発表は，受賞者及び受賞者の所属する学校長に直接通知すると共に「電波新聞」紙上，及び月刊誌「ラジオの製作」誌上で発表する。

（２）受賞作品の概要については「ラジオの製作」で記事掲載を行う（予定）。

（３）応募作品は原作として，審査終了後４カ月以内に応募者に返却する。

特許及び商品化権

受賞作品の著作権・商品化はすべて電波新聞社に帰属し，無断で転載・展示・商品化を禁じます。なお出版化・商品化については別途協議させていただきます。

応募の規定

応募資格　全国の小学生・中学生・高等学校の児童・生徒であること（個人またはグループ）

募集部門　小学生の部，中学生の部，高校生の部

応募用紙　この案内書についている応募用紙を使用してください

募集期間及び発表

（1）募集期間　平成８年７月22日（月）～11月22日（金）
（2）審査及び発表（平成８年１月中旬）までのプロセス

応募用紙〆切	書類審査	入選発表	作品〆切	作品審査	発表
11月22日	12月上旬	12月中旬	1月上旬	1月中旬	2月上旬

送付先

(株) 電波新聞社「エレクトロニクス工作コンテスト」事務局
〒141 東京都品川区東五反田 1-11-15　TEL (03) 3445-6111（代表）

応募の注意事項

（1）指定作品，自由作品，電子工作キット応用作品の別により，入賞の可能性に差はありません。

（2）コンテストの応募作品は未発表のもので，他のコンテストや前回までの本コンテストに応募していないものであること。ただし在籍校の機関誌・展示会などに発表したものはかまいません。

（3）指定作品と類似した市販キットを購入して組み立てた場合は，自分なりの創意工夫を加えたものであること。製作テクニックと，その創意工夫の程度を競うものとします。

（4）指定作品の参考回路図はコンテスト事務局に用意されています。ハガキで事務局に請求してください。

応募要領

（1）応募の場合には，所定の応募用紙に記入した上，学校長の捺印を得てエレクトロニクス工作コンテスト事務局に提出（郵送）すること。なお，応募用紙が足りない場合は事務局に請求してください。コピーを使用してもかまいません。

（2）第１次審査（書類審査）合格者は、作品を後日事務局に郵送していただくことになります。なお，郵送料などの経費はいっさいかかりません。

第12回
【平成8年度】

ひらめきNo.1は誰だ？

エレクトロニクス工作コンテスト

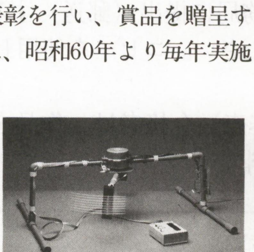
応募の御案内

主催：電波新聞社
後援：文部省・通商産業省・郵政省
協力：朝日学生新聞社

昨年度の入賞作品から
シャクトリ・ロボ（のび～る君）
遠藤龍二君（山形県山形市）

児童・生徒のすぐれたエレクトロニクス工作作品に対し表彰し、賞品を贈呈します。

「エレクトロニクス工作コンテスト」は、科学技術のうち、特に将来の急速な発展が見込まれるエレクトロニクス分野について、創造・工夫に富んだ作品を広く募集し、表彰を行い、賞品を贈呈することにより、青少年の創意、創作、工夫する力を育て、科学技術の振興奨励を図ることを目的に、昭和60年より毎年実施されています。今年も多数の児童・生徒の皆さんに参加いただけますようお願いいたします。



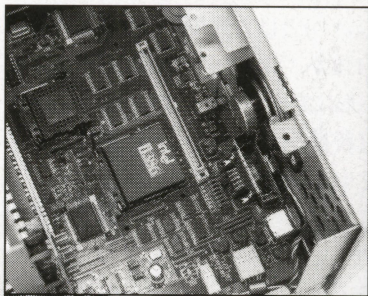
特集

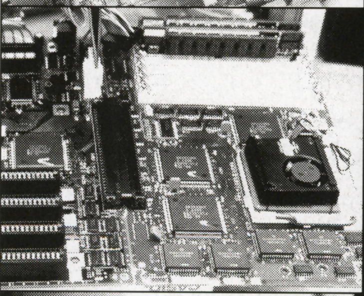
664機種のパソコンに対応!!

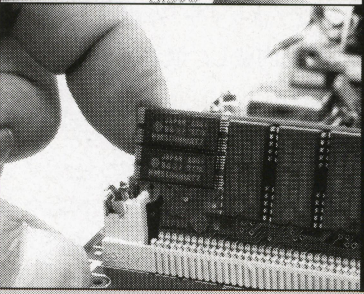
自分でできる パソコン・パワーアップ

PC Power Up! You can do it!

—CPU，増設メモリ編—





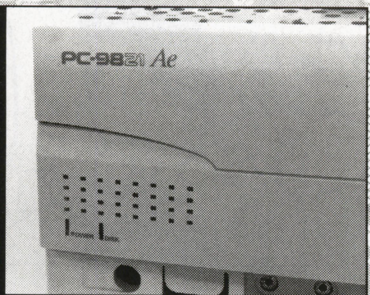


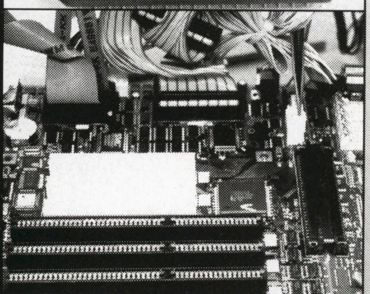
Windows95に対応し，すばらしく使いやすく，便利な機能満載のワープロや表計算ソフトがたくさん発売されるようになりました。専門家やマニアのみが利用していたインターネットや電子メールでのやりとりも，すっかり一般化し，気軽に使いこなしている読者も多いことでしょう。

そんな中で，ついこの間購入したばかりのパソコンが，アッと言う間に「旧型機」の仲間入りをしてしまい，残念な思いをしている人も多いはず。全国に数百万人はいると思われます。この1年間に販売されたパソコンの数が550万台強といわれていますから，このたとえもまんざらウソではありません。

一方で，たいへん買いやすくなった旧型機を何とかパワーアップして，少ない投資で最新モデルと変わらない性能のものを手に入れようと計画している人も多いことでしょう。

本記事は，自分でできる「パソコンのパワーアップ」を特集します。今回は「CPUと増設メモリ」編です。





これを読めば後悔しない！

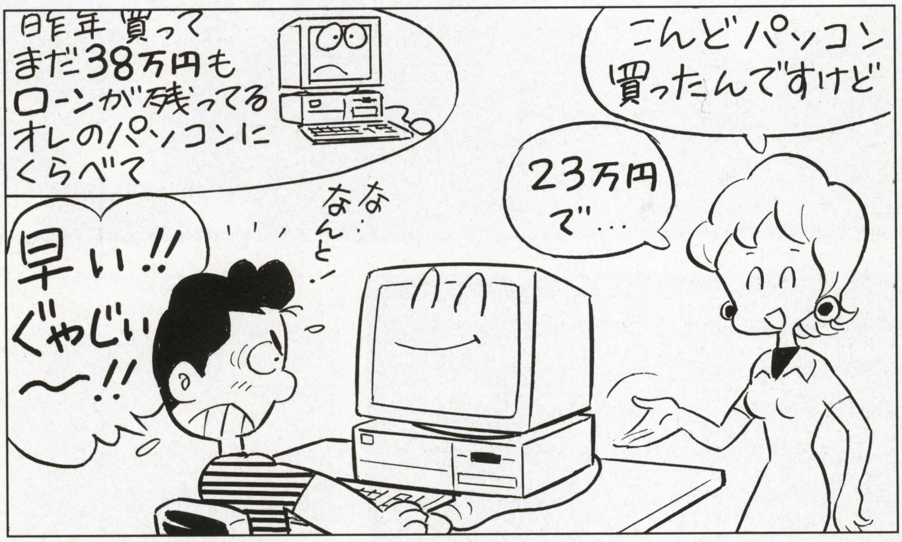
パワーアップ・サクセス・ガイド

毎月のように発売されている，パソコンの新機種。そのスペックを見て，ビックリしたり，くやしく思ったことはありませんか？　なにしろ速いのです！

一度最新のパソコンを使ってしまうと，今までは普通に使っていた自分のパソコンが，“重たく”そして“遅く”感じられて，本当にイライラさせられてしまいます。

この記事は，そうした欲求不満を少しでも解消するために作成しました。みなさんが使っているパソコンを，できるだけ最新のパソコンの持つパワーに近付けるためのノウハウと，必要な製品情報をまとめたものです。

少しの投資で，快適な作業環境を作る。それが，パソコンのパワーアップです。ぜひ，あなたも挑戦してみましょう！



パソコンは進化が速いが性能アップも可能なハードだ

ちょっとここで，電卓を思いうかべてください。電卓って，いつ電源を切っても，少々乱暴に扱っても，パソコンのように壊れることはない製品ですよね。

すでに電卓を持っている人は「新しいのがほしい！」とは普通思いません。それは電卓自体が，計算をする目的を十分達成できる形に完成されてしまっているからです。最新機能を加えたり，計算速度をもっと速くする必要はありません。

これにくらべて，パソコンは現在も進化し続けている製品です。しかも，電卓や

パワーアップのための基礎講座

ODP／CPUアクセラレータ

名前でわかるCPUの性能

CPUは，パソコンの“頭脳”とも呼べる部品です。

現在みなさんが使用しているパソコンに搭載されているのは，Intel（インテル）社のi386，i486，Pentium（ペンティアム）といったCPUがほとんどでしょう。

最近では，AMD社のAm5x86，Cyrix（サイリックス）社の6x86など，i486，Pentiumと互換性を持つ“互換CPU”も注目されています。市場のほとんどのシェアを占めているIntelのCPUにならぶ性能を持ち，なおかつ低価格な互換CPUは，今後期待したい存在です。

CPUの性能は，“CPUの種類”と“内部処理速度”できまり，その名称からおおよその性能を知ることができます。

●CPUの種類：CPU自体の“頭のよさ”を型番で表わしたものです。最初に“i”や“Intel”と付くものや“Pentium”は，Intel社のCPUです。日本ADMの製品には“Am”，Cyrix社のものには“Cx”や“Cyrix”と表記されています。

Intel社製486CPUには，i486SX，i486SX2（IntelSX2），i486DX，i486DX2（IntelDX2），IntelDX4があります。DXは，SXにコプロセッサ（浮動点小数点演算ユニット）を内蔵し，演算処理を高速化したものです。

i486よりも“賢い”CPUは，さらに『Pentium』，『Pentium Pro（プロ）』と続きます。たとえばPentiumは，二つの命令を一度に処理することが可能で，486とくらべて約2倍のパワーを持っています。

●内部処理速度：CPU内部で，命令を1秒間に何回処理できるかを示した数字です。CPUの種類が同じなら，100MHz

一般の家電品とちがって，非常に進化が速いことが特徴です。中に使われている部品はもちろん，ソフトウエアもつぎつぎとバージョン・アップをくり返します。

さらに，そのソフトを快適に使えるように，パソコン自身もパワーアップし，そのパソコンで動作できるさらに新しいソフトが登場して…という相乗効果が起こっているのです。ここで注目してほしいことは，パソコンが技術の進化に合わせて，性能をあげることができるように設計されていることです。

とはいっても，限界はあります。5年も10年もまえに発売されたパソコンを，Pentium搭載のマシンにパワーアップすることはできません。また，メーカーや機種によっては，最近発売されたものでも性能アップさせることができないものもあります。

今回は，とくに重要なパソコンの心臓部「CPU」と，「RAM」と呼ばれるメモリについて取りあげています。これらの製品は，パソコン・ショップで販売されており，どこにでもあるドライバーなどの簡単な工具で取り付けることが可能です。いわば，一番“基本的な”パワーアップ製品といえるでしょう。

もちろん，注意深い作業と，基本的な知識は要求されます。しかし，自分で挑戦することで，よりパソコンの知識は深まります（どうしても自信のない人は，有料だがパワーアップ・サービスをしてくれるショップもある）。

それではご一緒に，パソコン・パワーアップにチャレンジしてみましょう。

パワーアップできるパソコンとは？

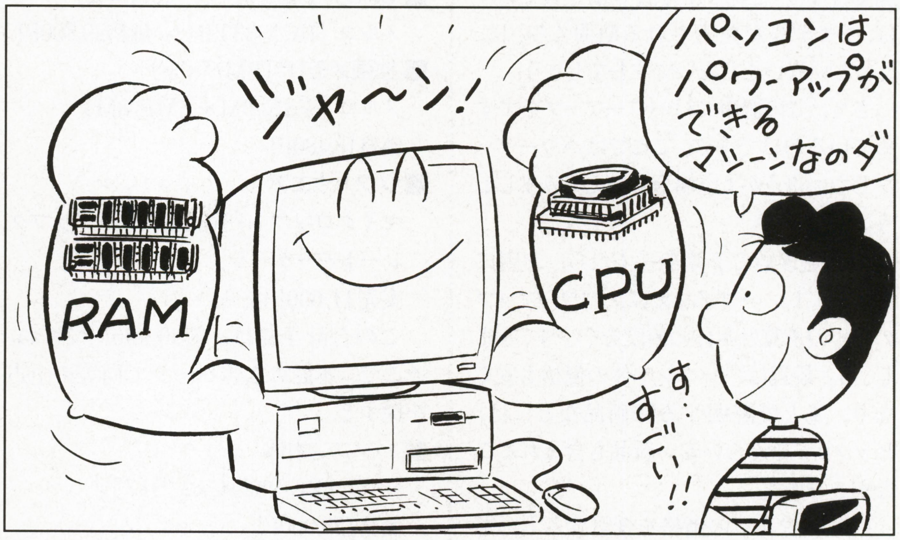
この記事には，現在メーカーから市販されているパワーアップ製品を取り付けることができる，664機種のパソコンを網羅した表がついています（31ページ参照）。

ただし，この表にあるパソコンだけがパワーアップの対象というわけではありません。あくまでも，現時点で集めることができた情報をもとにまとめてあります。

先ほどもいったように，非常に変化の激しいのがパソコン業界です。これらのパワーアップ製品が発売されなかったり，ソフトウエアが対応しなくなる時点で，その製品はパワーアップできなくなります。

これは「斬新な機能を持つ特殊なモデル」「コスト重視によりパワーアップ機能が省かれているモデル」に発生しやすいことです。たとえて言うならば，一部の高機能，高密度のノート・パソコン，モバイル・パソコン，徹底的に価格を押さえた一体型などは，あまりパワーアップには向いていません。

「パワーアップ機能」と「製品の特徴&コストパフォーマンス」，どちらを重視する



（メガヘルツ）のものは，66MHzのCPUよりも約1.5倍速いということになります。

内部処理速度に対して，外部処理速度というものがあります。外部処理速度は，CPUとそれ以外の回路とが命令をやりとりする速度を表わします。i486SX／DX，初期のPentium以外のCPUは，ある外部処理速度を内部で1.5〜3倍にして，命令を実行しています。

たとえば，『i486DX2-66MHz』というCPUを例にして考えてみましょう。このCPUでは，『i486DX2』がCPUの種類，『66MHz』が内部処理速度です。

これらを分解して見てみると，『i：Intel社』の『486：486系CPU』で，『DX2：コプロセッサ内蔵，内部で2倍の処理速度』，そして『66MHz：1秒間に6,600万回の命令を実行できる。外部処理速度は33MHz』と，いろいろなことがわかるわけです。

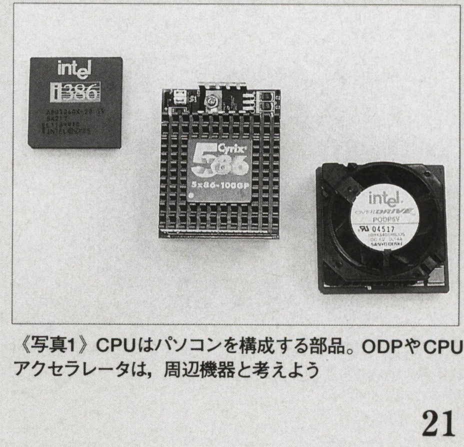
CPUのパワーアップには，ODPやCPUアクセラレータがお手軽！

CPUは，パソコンを構成する部品の一つです。

それに対し“ODP（オーバー・ドライブ・プロセッサ）”“CPUアクセラレータ”は，対応機種にユーザー自身が直接取り付ける周辺機器のことを指します（**写真1**）。冷却用のファン，電圧調整を行なう“ゲタ”などが装備されており，CPUのパワーアップをユーザーの手で手軽にできるように設計されています。

ODPは，Intelが発売している載せ換え専用CPUです。現在，486用とPentium用のODPが発売されています。

一方，CPUアクセラレータは，Intel社以外の周辺機器メーカー（サード・パーティ）が発売しているCPUパワーアップ・アイテムです。ODPに対応していないパ



《写真1》CPUはパソコンを構成する部品。ODPやCPUアクセラレータは，周辺機器と考えよう

かは，最終的にみなさんがきめることです。しかし，パワーアップの可能性も，機種選びの大切なチェック・ポイントであることはまちがいありません。

パワーアップか買い換えか，よーく考えてみよう

パソコン・メーカーは，発売時点で“最適な価格・機能バランス”で設計して，そのモデルを出荷します。旧製品で「パワー不足」が感じられたり，「インストールOSがちがう」「搭載されていない機能がある」などの問題がでるのもしかたがありません。

それに対して，「パワーアップを行なう」「OSを入れ換える」「新機能は別売品の追加を行なう」といった方法で補完していけば，2モデルが発表される期間くらいは，くやしい思いをしないですむでしょう。

さて，この記事ではパワーアップをすすめているわけですが，ここではパワーアップしないほうがよい場合も考えてみましょう。

製品をきめて予算を立てたら，お店にダッシュ！　…するまえに，パワーアップのための予算と本体の値段をくらべてみましょう。最近はパソコン本体の価格も安くなり，あとで説明する特価品などには，ビックリするくらい安い新品も含まれることがあります。

CPUやRAMの価格を合計すると，だいたい数万円程度になります。その予算から多少のオーバーですむなら，ちょっと無理をしてでも買い換えたほうがいいかもしれません。

たとえば，一昨年に発売された『PC-9821Cx model S2』に注目してみましょう。このマシンを，購入したときの標準状態である，RAMが7.6Mバイトで使用している人がいたとします。最近，Windows95専用ソフトが増えてきて，遊べない新作ソフトが発売されはじめています。そこで，Windows95を動かすべく，パワーアップを決意しました。

本誌の一覧表を見てみると，つぎの製品が使えそうです。

■ CPUアクセラレータ（100MHz）
メルコ『HCX-33TP』　価格29,800円

■ 拡張メモリ（8Mバイト）
メルコ『ESE-0M＋EMF-8M』
価格18,480円

■ ソフトウエア
マイクロソフト『Windows95アップグレードパッケージ』
実売11,000円くらい

この合計予算は，約60,000円ですね。そこで，本誌の広告ページで同等の中古を探すと，

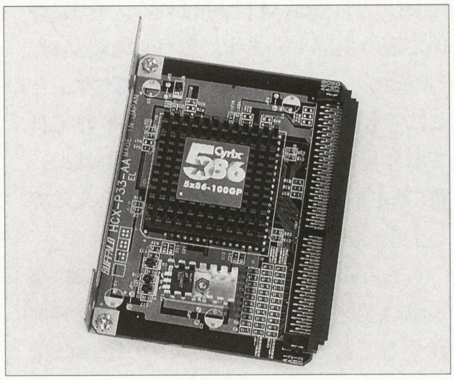
■ パソコン本体
NEC『PC-9821Cx2/S17T』
価格128,000円

●Pentium-75MHz，RAM7.6Mバイト，HDD850Mバイト
●FM/PCM音源，倍速CD-ROMドライブ
●17インチ・ディスプレイ・モニタ付

というのがありました。この価格なら，今回はパワーアップで良さそうですね。

ただ，人それぞれですから，17インチ・ディスプレイにしたい人もいるでしょう。他にも，外付けだと500Mバイトで30,000円以上するハードディスクがCx2より600Mバイト多い点に魅力を感じたり，さらにクロック数の高いCPUに増設できることを重視して，買い換えるのも良い選択かもしれません。

一般的には，その機種しか使えない個別専用タイプのメモリを増設する場合や，i386以下のCPUからパワーアップする場合には，パソコン本体の買い換えも慎重



メルコの『HCX-33TP』

ソコンをサポートしている場合が多く，製品によってはIntel社以外の互換CPUを採用しているものもあります(**写真2**)。

ODP，CPUアクセラレータを装着すると，事実上CPUの役割を交代することになります。その装着方法は，つぎの2タイプです(**写真3**)。

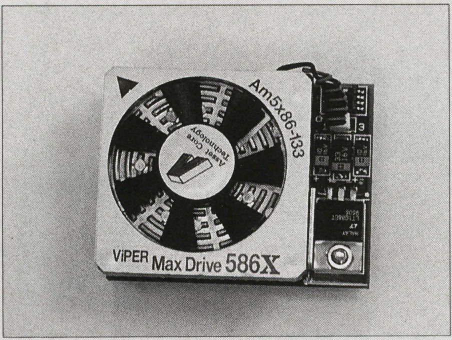
どちらの方法も簡単ですが，装着する方向をまちがえると，壊れてしまうこともあるので，注意しましょう。

●ODPソケットに取り付け

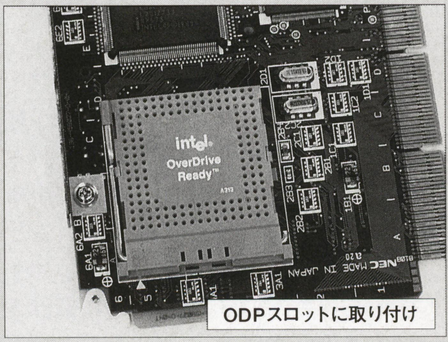
マザーボード上に，ODP専用のソケットを持つ機種の場合，ここに対応のODP／CPUアクセラレータを取り付けます。

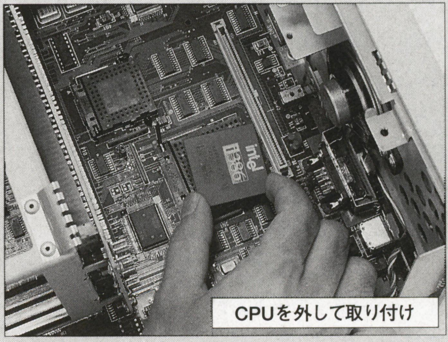
●CPUを外して取り付け

ODPソケットがない場合，もとのCPUを専用工具で取り外し，ODP／CPUアクセラレータを装着します。



《写真2》『Viper Max Drive 586x』は，AMD社のAm5x86-P75を採用している





《写真3》ODP／CPUアクセラレータの装着方法

に検討したほうがよいでしょう。本誌の最新号の広告と，パワーアップ対応表をぜひ参考にしてください。

買い買いもののために広告に使われていることばをチェック

さて，ここで商品広告や展示品に付いてる表記の説明をちょっとしておきます。上手な買いものをするために，役立ててください。

■新商品

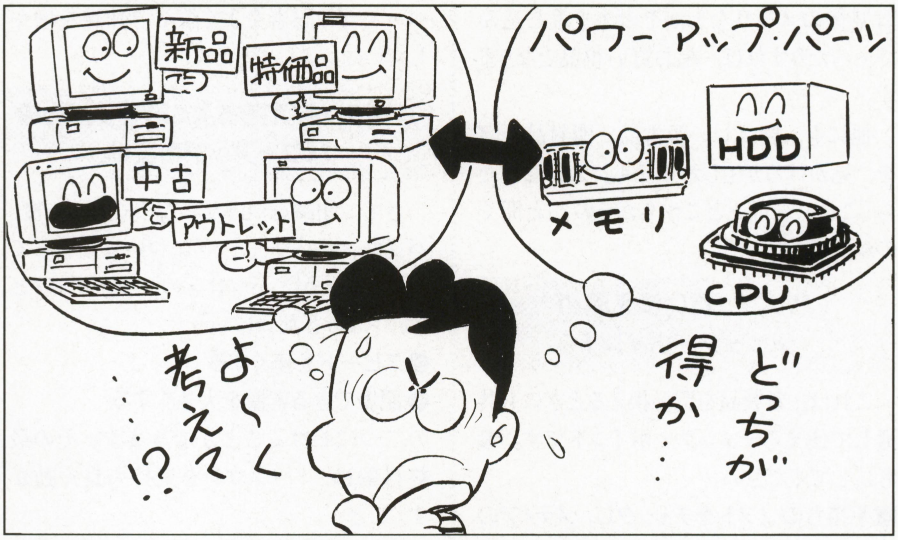
みんなのあこがれ，最新型の新品です(しかし，この記事を読んでいる人のパワーアップの予算ではたりないはずですね…[笑])。

■特価品

旧製品だったり，大量買い付け品だったりします。でも新品です。

■アウトレット品

ショップには，新旧さまざまな種類の商品があるので，よく見て選ぼう



発売からかなり時期がたった，あるいは，過剰在庫になってしまったなどの理由で，メーカー，流通関係から大量放出された製品をいいます。

もとからターゲットにしていたパソコンなら問題ありませんが，衝動買いを予感した場合は，仕様などをよく調べてから検討しましょう。まれに，付属品や，仕様ちがい，保証制限がある場合があるので，注意してください。

■中古品，下取品

中古車と同じですね。個人，法人ユーザーから，ショップが買い取った商品です。専門的に買取をしていて，在庫の層が広いお店ほど保証，動作チェック，クリーニングなどが優れているようです。

■店頭使用品

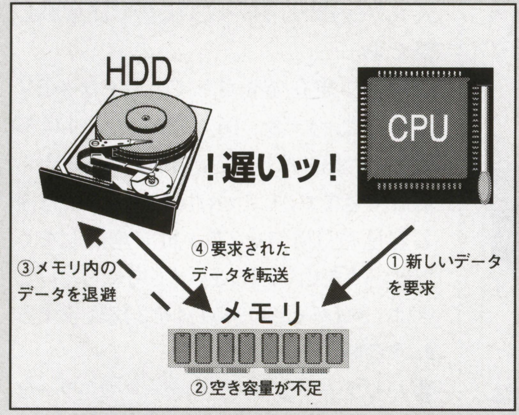
朝から晩まで，ショップの店頭で動いていたものです。お買い得度は…？

■ジャンク品

動くかどうかわからない，得体の知れないものです。購入後に，「動作しない！」「付属品がない！」「CPUが付いていない！」など，さらに「ケースと中身がちがう！」という問題があっても，一切の返品，交換はできません。それが，ジャンク品です。そのかわり，投げ売りのような“激安価格”です(動かないかもしれないからあたりまえなんだろうけど…)。まれに，掘りだし品があることがあります。たとえば，

メモリ

メモリ不足はスピード・ダウンの原因



《第1図》メモリの容量の不足により速度低下

CPUが命令を処理するのに対して，メモリは命令やデータを一時的に記憶しておく部分です。

Windows3.1やDOSが主流だったころには，メモリはそれほどの容量を必要としませんでした。しかし，Windows 95の登場で，より多くのメモリ容量が求められるようになったのです。

さて，メモリの増設は，なぜスピード・アップにつながるのでしょうか？

《第1表》ベンチマーク結果

メモリ容量	所要時間
8Mバイト	2秒94
16Mバイト	1秒10
32Mバイト	0秒90

※Windows95パソコンで，ペイントからBMPファイルを10個呼びだすのにかかった時間を計測。表中の時間は，この操作を10回行ない，その平均を求めた

そのしくみを見ていくことにしましょう。

通常，ハードディスクに保存されているプログラムやデータは，一度メモリに転送されます。このとき，メモリの容量が不足していると，メモリに蓄えられていたデータは，一時的にハードディスクの一部に転送されます。これが，『ディスク・スワップ』と呼ばれる現象です。

このディスク・スワップがひんぱんになると，メモリよりもはるかに転送速度の遅いハードディスクへのアクセスが増えることになります。そのため，パソコンの動作は格段に低下します(**第1図**)。

ある程度高速のCPUを搭載したパソコンを使っているのに，思ったよりも速く感じられないときは，メモリの増設をオススメします(**第1表**)。

旧型機のメモリなどがそのまま差し込んであったりすれば，超お買い得品となります。

他にも，棚ズレ，新古品，開封品などを，見かけるかもしれません。気になったら「これ，新品とどこがちがうの？」と聞くのが一番でしょう。

パソコン買い換え時のチェック・ポイント

これは，新製品を買い換えるときにも共通して使えるチェック・ポイントです。参考にしてください。

■手持ちのソフトをチェックし，メディアのちがいと，必要ドライブ数を確認すること。お気に入りのソフトが動かないとなると，問題ですよ。

■仕様をチェックし，手持ちのオプションとの接続性を調査しましょう。

■ディスプレイの必要解像度はどのくらいか，チェックしておきましょう。

■内蔵音源はありますか？

■コネクタの形状は，今使っている周辺機器と同じですか？ せっかく買いそろえたオプションが使えなくなったら，たいへんですよね。

ただし，時流に乗り遅れてしまった周辺機器にこだわって，お買い得品を見逃すのも，もったいないことです。このあたりの判断は，お店の人によく相談したり，ベーマガの記事をよく読んで知識を増やしていけばよいでしょう。

パソコンを気持ちよく動かすためのパワーアップの実際

さて，知識をつけたところでもう一度，パソコンのパワーアップについて復習しておきましょう。パソコンのパワーアップとは，ちょっと乱暴にいうと，

●スピードを速くする

●記憶できる容量を大きくする

の二つにわけることができます。その最終目的は，「パソコンを気持ち良く動かす」こと。

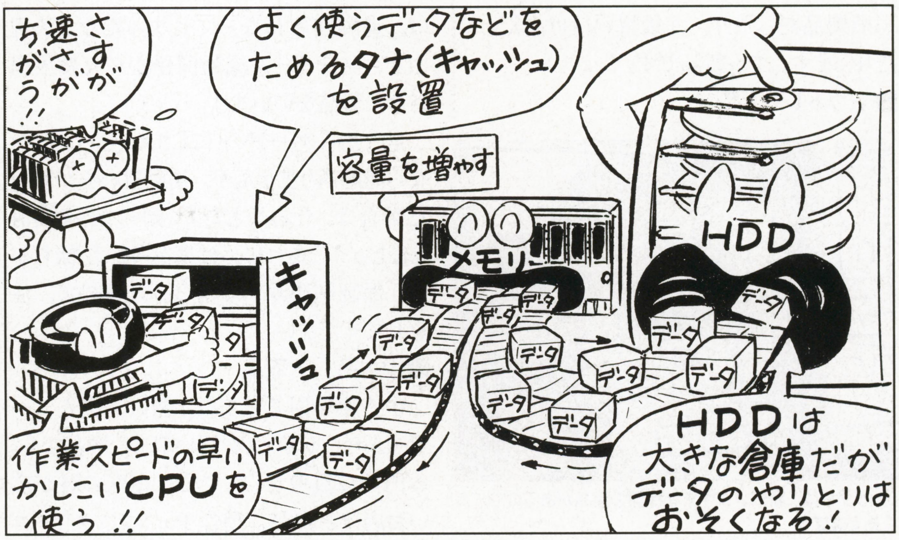
ここでは，パワーアップについて十分な理解をしてもらうために，パソコン内部の動きをもう一度学んでみることにします。

パワーアップすることの意味

①賢くする

CPUが古い言葉しかわからない場合，新しい言葉がわかるCPUと交換することになります。新しい言葉は，数段階にわけていた命令処理を短縮化したり，新たな用途に対応ができるようになっています。交換するには，CPUをそっくり入れ替える方法と，用意されたスペースに増設する方法があります。

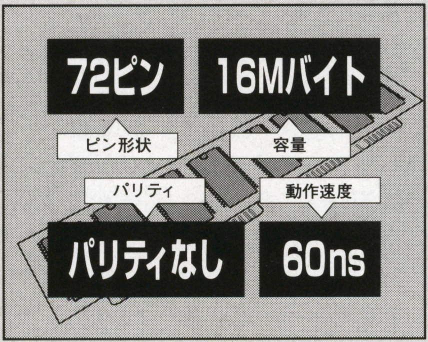
②動作速度をあげる



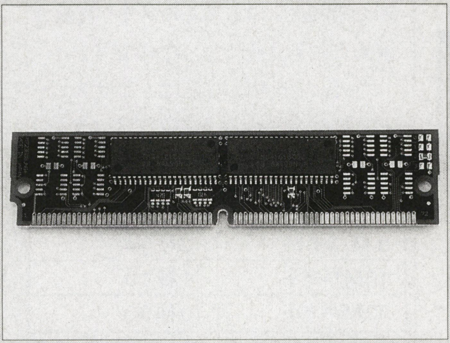
メモリのチェック・ポイント

デスクトップ・パソコンには，SIMM（シム）というタイプのメモリが使われています。メモリを増設するという場合は，このSIMMを購入して，マザーボード上のSIMMスロットに装着するわけです。

32ページには，製品別に対応機種を明記した表を掲載しています。購入する製品はそこで探すことにして，ここではメモリの一般的な知識を学ぶことにしましょう（第2図）。



《第2図》メモリの見かた



《写真4》デスクトップには，72ピンのSIMMを増設する。最近驚くほど安くなった

●ピン形状：現在もっとも多く使われているのが，72ピンのSIMMです（**写真4**）。旧型のパソコンでは，30ピンを使用しているものもあります。現在30ピンのSIMMは，入手がむずかしくなっているので注意が必要です。

●容量：現在発売されている主なメモリの容量は，4／8／16／32Mバイトの4種類です。486マシンではSIMMが1枚から増設できますが，Pentiumマシンでは同じ容量のSIMMを2枚1組で増設しなくてはいけません。16Mバイト増やしたいときは，8MバイトのSIMMを2枚装着するわけです。

●パリティ：メモリ上のデータのエラーをチェックする“パリティ”と呼ばれる機構が

CPU内部で情報が動く速度（クロック周波数）をあげることです。ただし，CPU外部の速度は変わらないので，効率をあげるために使用頻度の高いデータなどを楽にやりとりするため，RAMとのあいだに棚の拡張（外部キャッシュ・メモリ）の増設が必要となります。

③部屋内部の棚を広くする

CPUの内部の棚（内部キャッシュ・メモリ）が小さい場合，CPUを取り外して，大きな棚があるCPUと交換することができます。交換する方法は，そっくり差し換えるのと，用意された増設ソケットにセットする方法があります。

④RAMを増やす

RAMは，あらゆる情報が集まる倉庫と考えてください。この収納スペースが不足すると，処理に重大問題が発生します。メモリ不足で動かないゲームソフトが，その一例です。

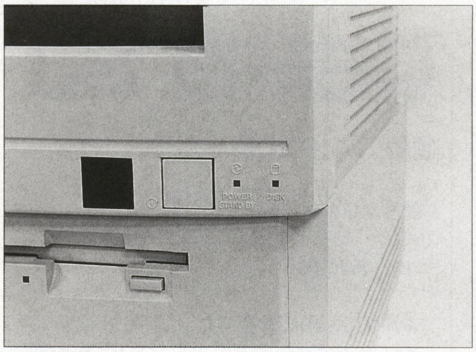
正常に処理を続行させるために，不要な情報は一時巨大倉庫（ハードディスク）に移動（スワップ）されますが，その作業が速度低下の原因になるのです。それを防ぐためには，処理をする情報量に応じて倉庫（RAM）のスペースを拡張する必要があります。

バランスの良いパワーアップを目指そう！

現在，非常に多くの種類が発売されているパワーアップ製品。パソコン業界のお約束ともいえることですが，時間とともに，ほとんどの場合性能はあがり，価格はさがっていきます。

本当に必要となるものを，必要な量だけ増設していけば，パワーアップは少ないコストで済みます。大切なのは，どこに問題があるかを検討して，最適なパワーアップ・アイテムを選ぶことです。

ひんぱんにスワップ処理が発生している状態で，ODP（オーバー・ドライブ・プロセッサ），CPUアクセラレータだけでパワーアップを行なうと，どうなるでしょうか？　確かに，CPUの演算速度は向上しますが，スワップの発生原因を改善しないかぎり，



何かするたびに，ハードディスクのランプが点滅するようなら，メモリ増設を考えよう

速度の変わらない外部バスとのやりとりに時間を取られている状況は変化しません。

このような場合は，スワップの発生原因を取り除くべく，RAMの増設をあわせて行なうことをおすすめします。

RAMが不足していないのに，さらにRAMを増設すると，どうなるでしょうか？　どんなにアプリケーションを起動してもスワップすることなく，非常に快適なパソコン・ライフを送ることができますが，コストを重視するのでしたらあまりおすすめしません（同時に何個もアプリケーションを使う機会はそれほど多くないはず）。

ちなみに，外部キャッシュ・メモリは，スワップの発生原因が解決されているのならば，最大容量まで増設することをおすすめします。

筆者の場合は，

①スワップがひんぱんに発生しているならば，RAMを増設

②外部キャッシュが増設可能ならば，キャッシュ・メモリの増設

③CPUアクセラレータ，ODPの導入

の順を提案します。

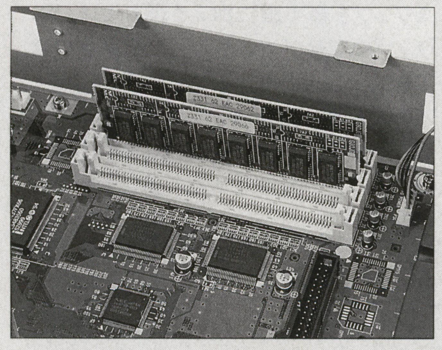
また，増設に対し，以下のような注意点もあります。

■CPU

差し換えの場合，外したCPUは保存することになります。他の用途には使用できなくなります。

あります。“パリティあり”のSIMMは，このパリティ用のメモリを搭載したタイプです。

●動作速度：ns（ナノ秒）で表わす動作速度。現在ショップでは，60nsと70nsの2種類のSIMMが発売されています。どちらを選んでも問題はありませんが，すでに搭載しているSIMMが70nsの場合，60nsのSIMMを増設しても70nsでしか動作しません。



《写真5》SIMMスロットには限りがある。せっかく買ったSIMMをムダにしないようにしよう

●DRAM：SIMMは，DRAM（ディーラム）と呼ばれるチップが複数集まって構成されています。通常何も表記がない場合，“Fast Page（ファースト・ページ）”DRAMを使用しています。最近のパソコンでは，さらに高速な“EDO（イーディーオー）”DRAMを使用したものが主流です。

SIMMスロットの空きをチェック！

72ピンのSIMMを使用するパソコンでは，通常2～6個のSIMMスロットが用意されています。

メモリを増設する場合，空いているSIMMスロットにSIMMを差し込みます。SIMMスロットの空きを考えないで増設すると，現在搭載しているSIMMがムダになってしまうので，よく考えて増設計画を立てましょう（写真5）。

外部キャッシュ・メモリ

外部キャッシュでさらに高速に！

DRAMを使ったメモリは，CPUの動作にくらべるとかなり低速です。最近のパソコンでは，CPUとメインメモリの間に高速な外部キャッシュ・メモリを用意し，より快適な動作を実現しています。

外部キャッシュを搭載することにより，使

■外部キャッシュ・メモリ

CPUをパワーアップした場合，外部キャッシュが使用できなくなる場合があります。

■RAM

パソコンに用意されているソケット分しか，RAMの増設はできないので注意が必要です。たとえば，つぎのようなケースを考えてみましょう。

ソケットが四つで，最大60Mバイトまで RAMの増設可能なマシンがあったとします。標準搭載は4Mバイト×2で，とりあえず倍の容量にしようと，4Mバイトを2枚購入し，増設を行なってみました。まだ快適にならないので，さらに増設しようとしましょう。しかし，ソケットがたりないので，もう増設ができなくなってしまいます。

これを解決するには，ソケットを空けるために大きな容量のRAMを新たに購入し，RAMを差し換えなければなりません。結局，最初に買ってきたRAMがムダになってしまいます。この点は十分に研究して，購入する必要があります。

パワーアップは改造なのだ そこで注意！

パワーアップを検討するまえに，つぎのことに注意してください。

ODPやCPUアクセラレータを搭載する場合，ソフトの中には「動作しない」「動作が異常になる」「動作が止まる」などの障害が発生する場合があります。

作業をするまえに，万一の場合に備えて，必ずデータのバックアップを取っておきましょう。また，メモリ・スイッチなどの設定を書きとめておくことを忘れないでください。

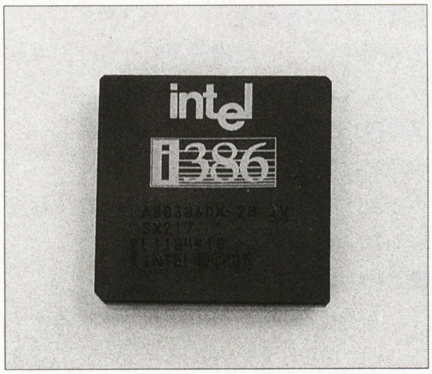
業務で使用されている方へ

リース契約しているパソコンに対してパワーアップを行なう場合，契約の約款を再確認してください。改造を禁止されている場合があります。

業務用にありがちな，オーダーメイド，カスタムメイドなどのソフトウエアを使用されている場合も注意が必要です。そのアプリケーションがパワーアップに対応できるか，事前にソフト・メーカーに確認してください。

なお、本記事で紹介している，パワーアップを行なう過程，および行なった結果による損害は，当社，掲載各社，筆者とも，一切保証致しません。

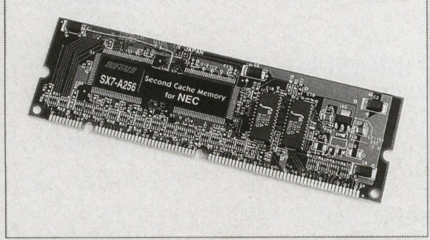
（森 裕一）



万が一に備えて，外したCPUは大事に保管しておこう

用頻度の高いプログラムなどをメインメモリを介さずに処理できるわけです。

外部キャッシュには，Pentiumマシンに採用されている"PB（パイプライン・バースト）SRAM"と，通常の"SRAM（非同期SRAM）"があります。自分のパソコンに外部キャッシュが搭載，または増設できる場合は，購入を考えてみましょう。



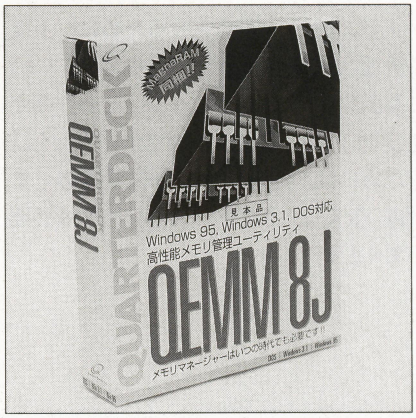
《写真6》SRAMは高価だがその価値は十分にある

メモリを増設できない!? そんなときはコレ！

QEMM 8J

価格 14,800円

■問い合わせ先
STIサービスセンター
☎03-5645-8381



Windows95環境では，メモリは多いに越したことはありません。しかし，SIMMスロットに空きがない場合や，ノートパソコンのように搭載できる容量に厳しい制限がある場合（"20Mバイト"までといった機種も多い），遅くてもガマンするしかありません。

また，DOSやWindows3.1では，基本（コンベンショナル）メモリ※1や，システム・リソース・メモリ※2の制限により，ソフトが起動できないことがあります。この場合は，いくらメモリを増設しても効果はありません。

これらの問題を解決してくれる便利なソフトが『QEMM（キューイーエムエム）8J』です。

QEMMは，DOS用メモリ管理ツールの定番ともいえるソフトです。基本メモリに読み込まれるプログラムを，自動的に上位メモリ（基本メモリよりも上の領域）に配置し，基本メモリを最大限に確保してくれます。

また，QEMM 8Jには，Windows95対応メモリ拡張ソフト『MagnaRAM（マグナラム）2』が同梱されています。MagnaRAM 2は，スワップが発生すると，メモリ内に確保した領域にデータを圧縮して転送し，スワップを最小限に抑える優れモノ。スワップの回数が減るため，処理速度の低下を防ぐことができます。

めんどうな設定も全自動なので，初心者にも安心。メモリの増設をあきらめていた人は，一度試してみてはいかがでしょうか。

●用語解説●

※1 基本（コンベンショナル）メモリ：DOSが直接あつかうことのできる640kバイトのメモリ領域。この領域に，常駐プログラムやデバイス・ドライバを多数読み込んでしまうと，ソフトが起動できなくなる場合がある

※2 システム・リソース・メモリ：Windowsが使用するメモリ領域。ソフトを起動するたびに使用され，空き容量が少なくなるとWindowsが正常に動作しなくなることもある。Windows95では大幅に改善された

既発売の約664機種に対応

自分でできるパソコン・パワーアップ

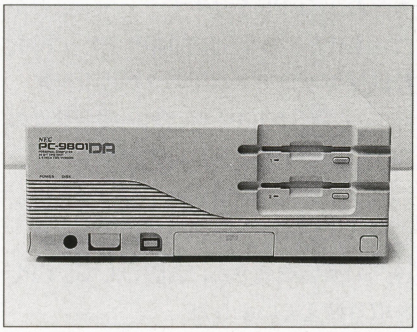
写真で追うパワーアップ実践コーナー

今回はパワーアップの草分け的存在の「PC-9801DA」('91年1月発売)と「PC-9801FX」と，IBM（松下）の「PC750」のパワーアップ方法を紹介します。

アイ・オー・データ機器，メルコ，インテル，日本マイコン流通センターの各社が快く，機材の貸出しに応じて頂きました。この場でお礼を申し上げます。

ちなみにPC-9801DA/U2は34,800円，PC-9801FS2は31,800円で販売されていました。

PC-9801DA/U2をパワーアップ



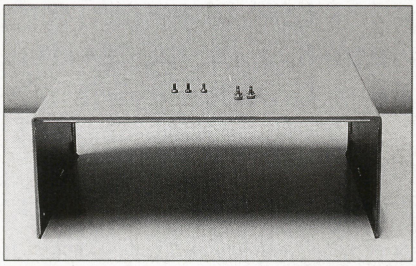
PC-9801DA/U2です，98と言えばこの型ですよね？ほぼ同じスペックの前期型のRA21と合わせて，思い出深いマシンです。

i486DXを40MHzで動かす倍速CPUアクセラレータを筆頭に，今ではPentium/120MHz相当の6倍速パワーを持って，64MBのメモリが搭載可能なアクセラレータまで登場した息の長いマシンであります。

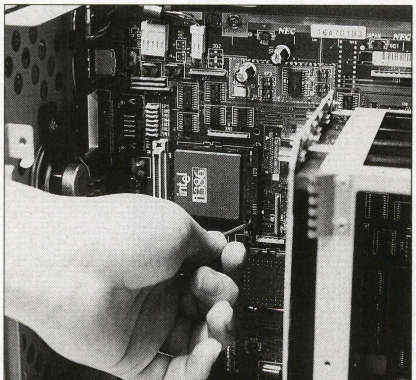
RA21，DA/U2と長いこと付き合ってる人には，無用な忠告になってしまいますが，パワーアップ・オプション購入の際に注意することがあります。

外部スロット以外に装着するオプションのRAMボードと，CPUアクセラレータの種類がとにかく多く発売されましたので，ボードの接触事故が相次いだのを思い出します。何が入っているかメモしてからお買いものに行きましょう。

今回は右の「PK-A486Cx80」と左の「EUD-H0M」を装着してみます。真ん中の製品は生産完了となってしまいました。

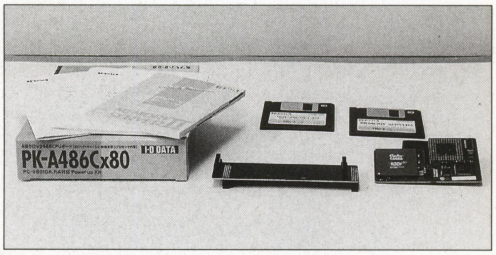


上部のケースをはずして作業に入ります。内蔵RAMボード，内蔵HDDもあればいったん外して作業を行なってください。

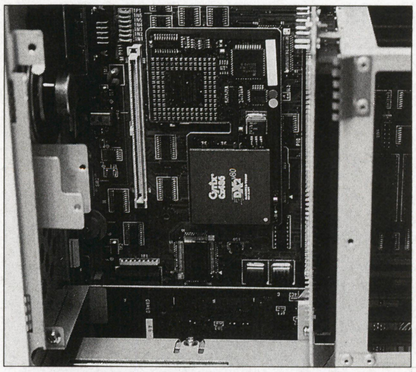


CPUを見つけ，レバーのついたZIFソケットからチップをていねいに外して保管しておいてください。

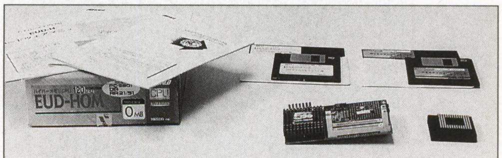
ここでもし，右隣のソケットにも何かチップが入っていたらCPUと同じ要領ではずしてください。その際ショートピンも引き抜いて02-04側に差し直してください。



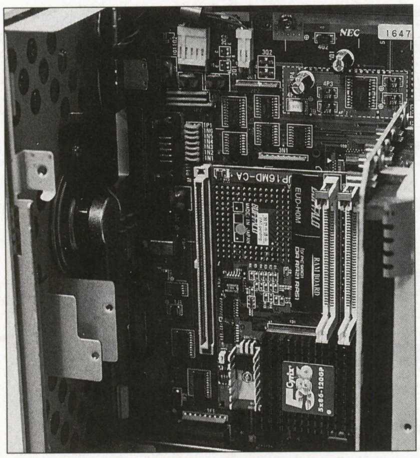
アイ・オー・データ機器製の「PK-A486Cx80」です。真ん中の基板は，同社製の「PIO-DA」シリーズと併用する際に追加増設用のメモリが，接触してしまうのを避けるためのアダプタです。今回は使用しませんでした。



装着方向は写真を参照してください。

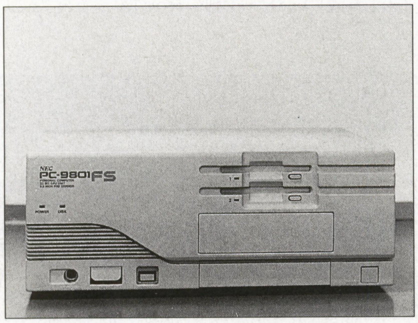


メルコ製の「EUD-H0M」の中身です。



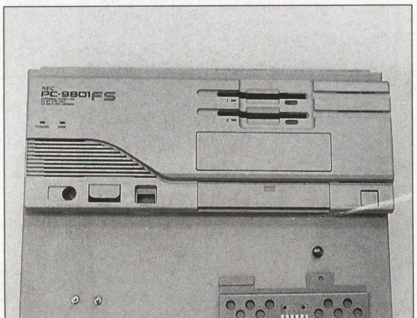
付属のICソケットをZIFソケットに切り欠きの方向を間違えないように装着します。

PC-9801FS2をパワーアップ

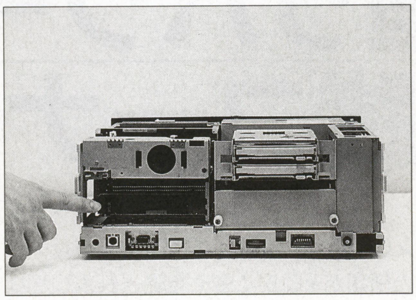


PC-9801FS2です。三つ子の次男坊です。兄貴はFA，弟分はFXになります。初めてファイル・スロットが採用され，SCSI機器の取り付け，取り外しが簡単にできて異OSで使う，業務ごとで使い分けるような使いかたに適したマシンでした。

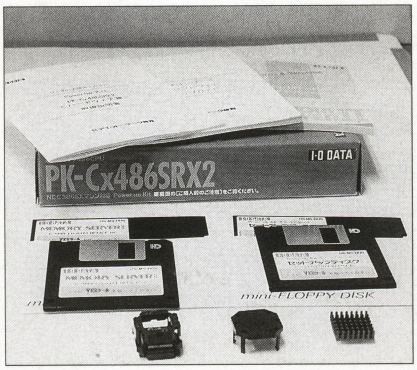
仕様上SCSI装置にしか対応できず，安くCD-ROM，HDDが増設できる，ファイルベイに引き継がれていき，現在ではオプションがなくなってしまったのは残念です。



フロント·カバーが，簡単にはずせて兄貴のFA，弟分のFXと同じ形なもので，なぜか，フロント・カバーの部品注文の問い合わせが多かったマシンです。中古で買うときは，注意してください，開けたらFXだったなんてことになったら大変ですよ。

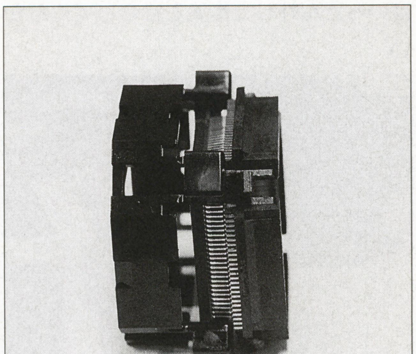


カバーをはずしたようすです。

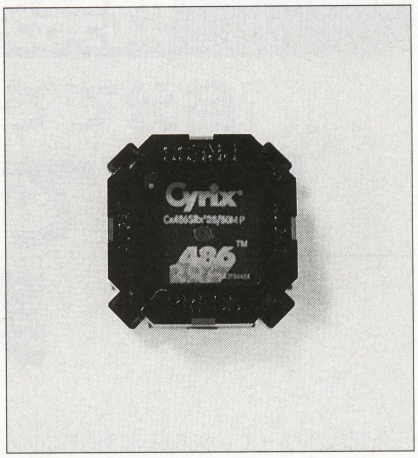


アイ・オー・データ機器製の「PK-Cx486SRX2」です。手前の一番左側がCPUです。この商品は同じ機種でも，取り付けをするマシンに使われているCPUの製造時期によって，対応できない場合があります。必ず事前にチェック・プログラムを入手して，確認してから購入してください。

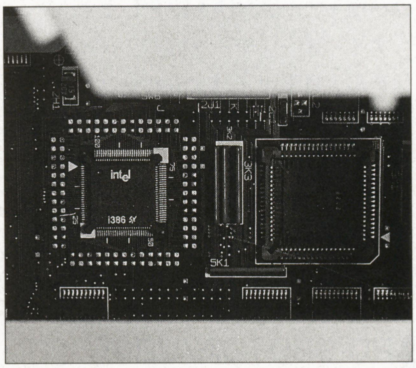
チェック・プログラムの入手方法は，各販売店か，秋葉原などにある同社ショールーム，ネットワークからのダウンロードによる方法があります。



これがCPUなんですが，なんか変な形をしてますね。

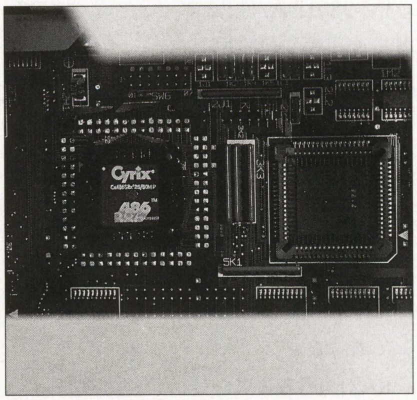


上から見たようすです。まわりのプラスチックをはずしたらダメですよ。

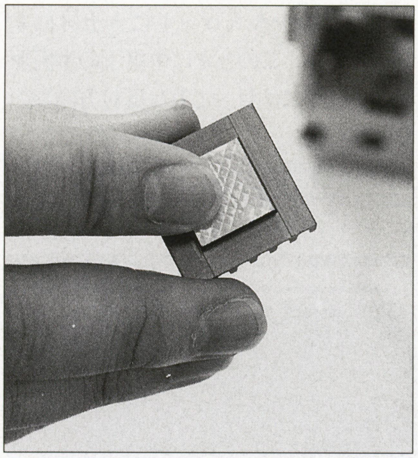


CPUを見つけてください。さて，いつもどおりにCPUをはずす・・・ことができません。ちなみに右隣のソケットは，数値演算プロセッサ用のソケットです。

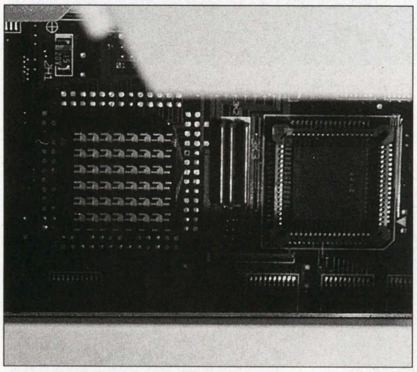
このCPUはQFPと呼ばれ，部品装着の高さを低くすることが可能で，主にノートパソコン等に使用されており，基板に直接ハンダ付けされています。以前は，専門の換装業者さんにお願いして，CPUを取り替えていました。



取り付け方法は，先ほどのCPUの周囲のケースがミソで，上にカプッと噛ませると，ピン信号は全部上のCPUに接続され，元のCPUは寝てしまいます。

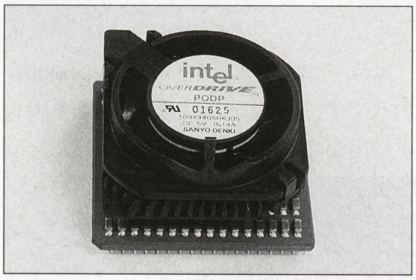


接着できるようになっているこのヒートシンク(放熱器)をCPUに貼り付けます。

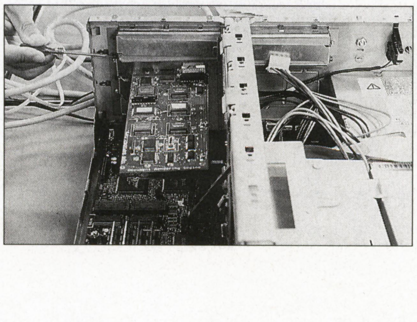


これで作業は終了。パワーアップ完了です。

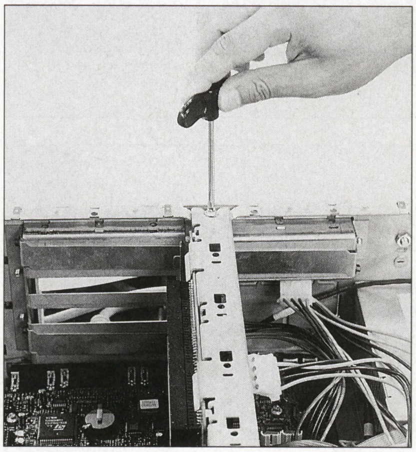
PC750を パワーアップ



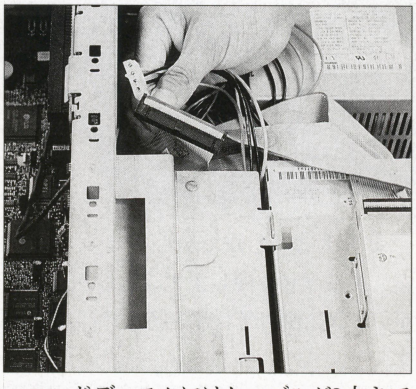
こんどはいよいよPentiumの登場です。インテル社から発売されている「JBOXPODP3V150」を使って，Pentium90MHz搭載のIBM「PC750」をPentium150MHzにパワーアップします。



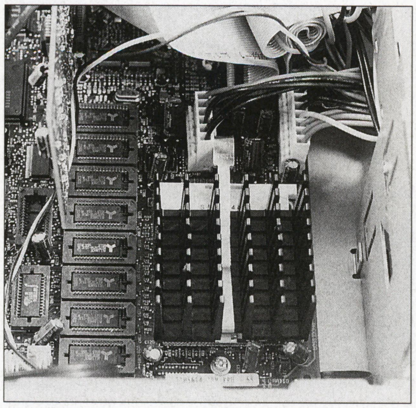
IBMのパソコンは，はじめからパワーアップを前提にした作りになっているので，マニュアル自体に作業の手順まで書かれていました。上部のケースを外し，アダプター・カード類を外します。



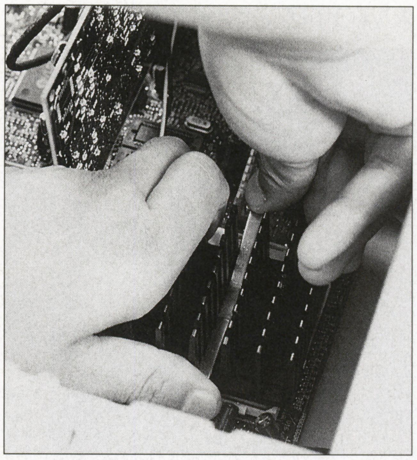
つぎにハードディスクが取り付けられているドライブ・ブラケットを止めているネジをはずします。



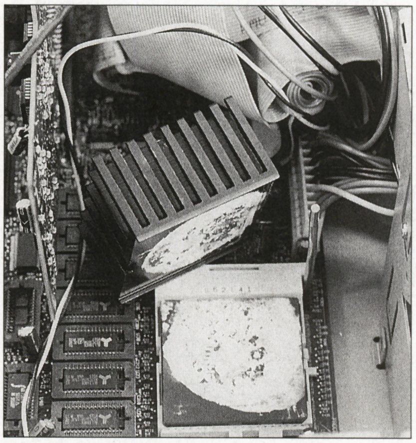
ハードディスクにはケーブルが2本きているので，はずし，ドライブ・ブラケット全体をもちあげるようにしてとります。注意深く観察すれば，スリットで固定されているのがわかります。ていねいに作業してください。



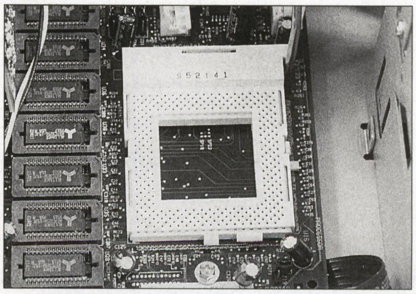
いよいよPentiumが見えました。ヒートシンク（放熱板）を中央でおさえている留め金をはずすのがつぎの作業です。



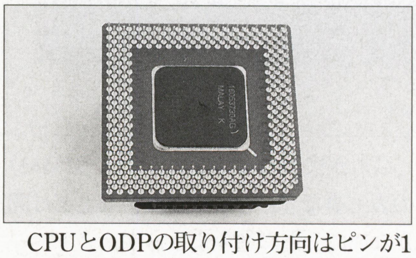
いろいろやってみたのですが，写真のように構えて，左手親指は手前から前方へ押す，右手親指は下方向＋前方に押す力を加えるとわりあい簡単にはずせます。知恵の輪みたいですね。



放熱板は白い熱伝導のためのグリスでCPUにくっついています。

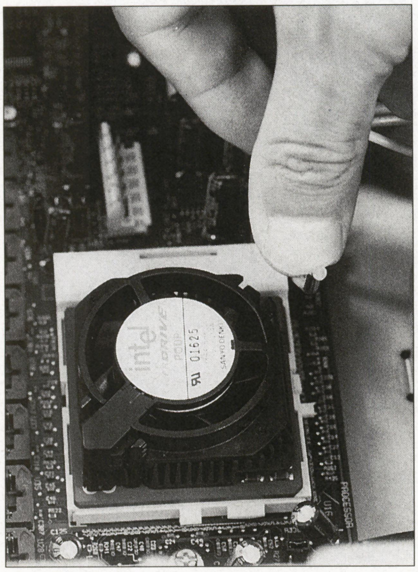


これをはがして，ソケットのラッチ（レバー）を起こせば，CPUは簡単にはずせます。ラッチは右手親指で右に押して留め金からはずして，上にひっぱります



CPUとODPの取り付け方向はピンが1

本欠けているところが目印です。



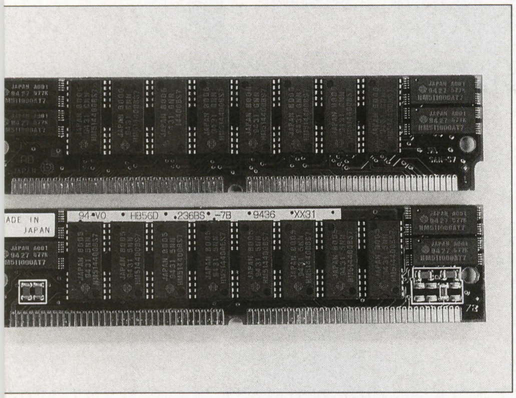
装着はとても簡単。テスト機では立ち上げ時間が2分40秒から2分に。表計算のグラフのスクロールがスムーズになり，画像の処理がメチャクチャ速くなったと，贅沢な使用者は喜んでいます。

これを読めば安心「自分でできるメモリの取り付け」講座

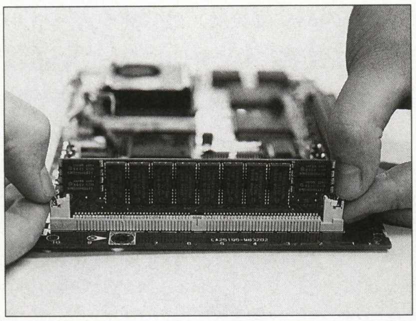
パソコンのケースを開けることですら，はじめての人には大変なことです。

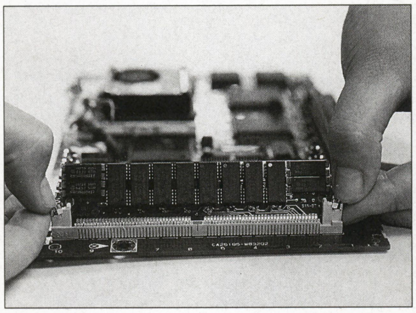
まして，数千円〜数万円もするメモリは，ICのかたまりで，どちらが表か裏かもはっきりしませんし，しかもソケットにナナメに入れてから装着するという変則技を要求してくるので，なかなかの難物。

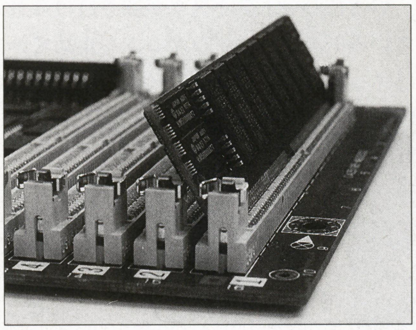
でも一度取り付けかたをおぼえてしまえばどうということはありません。ここからはメモリの取り付け講座です。



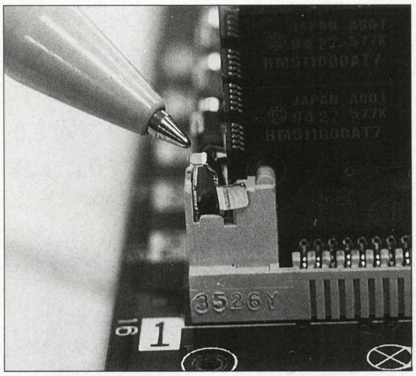
これが代表的なメモリボート（SIMM）の表と裏です。どちらが表？などとは聞かないで，先に進みましょう。



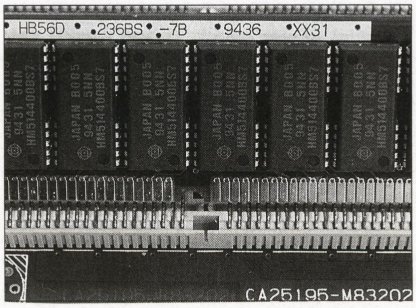




まずは，はずしかたから。ソケットの左右にあるツメを押します。するとSIMMがナナメに倒れてはずせるようになります。

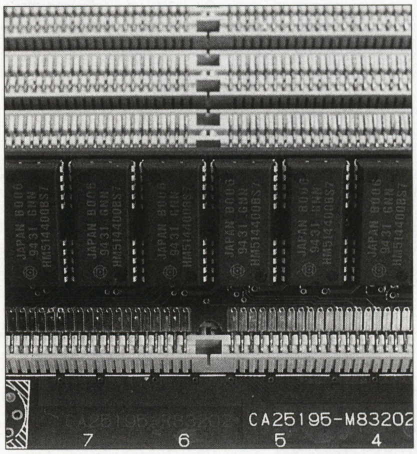


押す部分のクローズアップです。

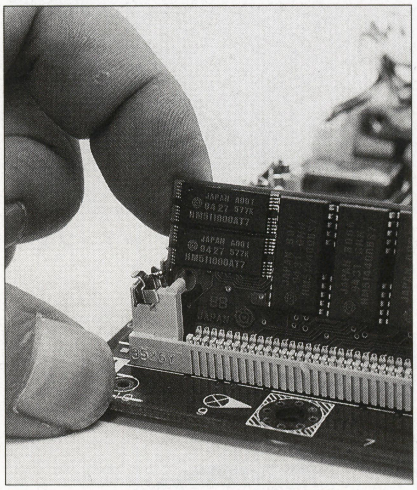


こんどは取り付けるときの注意です。

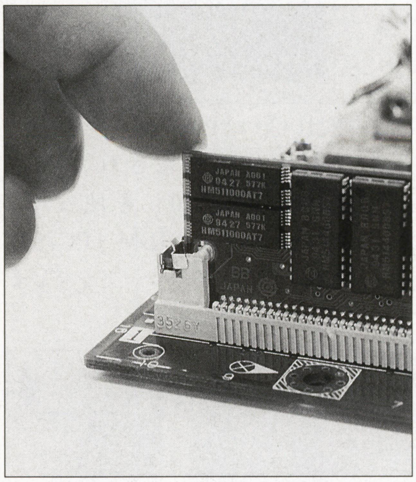
ソケットの空きスロットにナナメに差し込みます。このときに中央下の半円形の切り欠きに注目。これは反対方向なのでダメな例。



正しければ，写真のようにソケットの突起とうまく合っているはずです。



もう一つのチェック・ポイントは両端の穴です。写真のようにSIMMの両サイドに指をあて，手前に起こします。



「カチッ」と音がして，しっくりおさまりました。これで完成！！！みなさんも，さっそくチャレンジしてみましょう。

ODP,CPU アクセラレータ 最新情報

メーカー名	型番	Win95	価格(円)	対応基本クロック	倍速数	1次キャッシュ	搭載CPU	問い合わせ先
インテル	JBOXDX4ODPR100	*	27,800	33	3	16	IntelDX4-100MHz	Tel 0120-86-8686
	JBOXDX4ODPR75	*	21,800	25	3	16	IntelDX4-75MHz	
	JBOXDX4ODP100	*	27,800	33	3	16	IntelDX4-100MHz	
	JBOXDX4ODP75	*	21,800	25	3	16	IntelDX4-75MHz	
	JBOXPODP3V125	*	39,800	50	2.5	16	Pentium-125MHz	
	JBOXPODP3V150	*	49,800	60	2.5	16	Pentium-150MHz	
	JBOXPODP3V166	*	69,800	66	2.5	16	Pentium-166MHz	
	JBOXPODP5V133	*	39,800	60/66	2	16	Pentium-120/133MHz	
	JBOXPODP5V63	*	22,000	25	2.5	32	Pentium-63MHz	
	JBOXPODP5V83 Kタイプ	*	29,800	33	2.5	32	Pentium-83MHz	
	JBOXPODP5V83 Sタイプ	*	29,800	33	2.5	32	Pentium-83MHz	
メルコ	EUA-TPOM	*	29,800	25/33	3	16	CX5x86-100MHz	Tel 052-619-1827
	EUB-H0M	*	39,800	20	6	16	CX5x86-120MHz	
	EUB-Q0M	*	19,800	20	4	8	486CPU-80MHz	
	EUD-H0M	*	39,800	20	6	16	CX5x86-120MHz	
	EUD-Q0M	*	19,800	20	4	8	486CPU-80MHz	
	EUF-H0M	*	29,800	16	6	16	IntelDX4-100MHz	
	EUZ-Q0M	*	29,800	25/33	3	16	CX5x86-100MHz	
	HAS-33TP	*	27,000	33	3	16	CX5x86-100MHz	
	HAV-33TJ	*	19,800	33	3	16	IntelDX4-100MHz	
	HBX-25TS	*	19,800	25	3	16	IntelDX4-75MHz	
	HCX-33TP	*	29,800	33	3	16	Cx5x86-100MHz	
	HDA-C20TJ	*	18,000	20/16	3	16	IBM486DLC3-60MHz	
	HFA-16HS	*	44,800	16	6	16	486CPU-96MHz	
	HFA-16QS	*	29,800	16	4	8	486CPU-64MHz	
	HND-33QP	*	18,000	33	4	16	Am5x86-133MHz	
	HNE-33QP	*	18,000	33	4	16	Am5x86-133MHz	
	HNR-16TS	*	14,800	20	3	16	IntelDX4-75MHz	
	HNS-25TS	*	14,800	25	3	16	486CPU-75MHz 基本クロックが33から25MHzになります	
	HNS-33TJ	*	19,800	33	3	16	IntelDX4-100MHz	
	HRD-PC12T		生産完了	12	3	8	Ti486SXL-40MHz	
	HRL-20TS	*	39,800	20	3	16	IBM486DLC3-60MHz	
アセットコア	Max Drive 586G	*	49,800	25	3	16	Cx5x86-75MHz	Tel 045-473-5261
	Max Drive 586S	*	49,800	25	3	16	Cx5x86-75MHz	
	Max Drive 586X	*	39,800	25/33	4	16	Am5x86-133MHz	
	Max Drive SUV100	*	69,800	33	3	16	IntelDX4-100MHz	
	Max Drive SUV75	*	64,800	25	3	16	IntelDX4-75MHz	
	Power MULTI 586Ce2	*	45,800	25	4	16	Am5x86-133MHz	
	Power MULTI 586Cs2	*	45,800	33	4	16	Am5x86-133MHz	
	Power MULTI 586CX	*	49,800	33	3	16	CX5x86-100MHz	
	Power MULTI Ce4	*	69,800	25	3	16	IntelDX4-75MHz	
	Power MULTI VM4	*	69,800	33	3	16	IntelDX4-100MHz	
	Power MULTI PNT-25	*	53,000	20/25	2.5	32	PentiumODP-63MHz	
	Power MULTI PNT-33	*	55,800	33	2.5	32	PentiumODP-83MHz	
	X Type P		14,800	20	2	8	Ti486SXL2-40MHz	
	X Type S		19,800	16/12	2	8	Ti486SLC2-32MHz	
アイ・オー・データ機器	PK-586x3	*	26,800	33	3	16	CX5x86-100MHz	Tel 0762-60-1024
	PK-586x4	*	26,800	25/20	4	16	CX5x86-100MHz	
	PK-686P125	*	29,800	50	2	16	CX6x86-100MHz	
	PK-A486Cx80-A		19,800	20/16	4	8	Cx486DX4-V80	
	PK-Cx100-L	*	34,800	33	3	16	IntelDX4-100MHz	
	PK-Cx486DRX2		19,800	20/16	2	1	486CPU-40MHz	
	PK-Cx486SRX2		29,800	20/16/12	2	1	486CPU-40MHz	
	PK-Cx66-L	*	24,800	33	2	8	i486DX2-66MHz相当使用	
	PK-EP486D-L		17,000		?	1	486CPU-33MHz	
	PK-EP586x3	*	22,000	33	3	16	Cx586-100MHz	
	PK-FM486		60,000	20	2	8	486CPU-40MHz	
	PK-Nd133A	*	17,000	33	4	16	Am5x86-133MHz	
	PK-Nd50-L	*	19,800	25	2	8	i486DX2-50MHz	
	PK-Nd75-L	*	19,800	25	3	16	IntelDX4-75MHz	
	PK-Ne100-L	*	24,800	33	3	16	IntelDX4-100MHz	
	PK-Ne133A	*	17,000	33	4	16	Am5x86-133MHz	
	PK-Ne75-L	*	29,800	25	3	16	IntelDX4-75MHz 基本クロックが33から25MHzになります	
	PK-NSA100-L		24,800	33	3	16	IntelDX4-100MHz	
	PK-NSA66/C-S		19,800	33	2	8	Cx486DX2-V66-66Mhz	
	PK-NSR75		19,800	16	4	16	IntelDX4-75MHz	
	PK-NXC40-S		19,800	20	2	8	i486DX2-40MHz	
	PK-NXC75-L		19,800	20	3	16	IntelDX4-75MHz	
	PK-V486/87SW2-L		37,000	10	2	1	486CPU20MHz	
	PK-VF486/87SW2-L		37,000	12	2	1	486CPU25MHz	
	PK-VG486/87SW3-L		42,000	16	2	1	486CPU33MHz	
	PK-X486S50-L		24,800	8/10/12	4	16	IBM486SLC2-50MHz	
コンピュータテクニカ	ODP-DX4-NA-S		69,800	20	3	16	IntelDX4-	Tel 045-476-2233
	ODP-DX4(100)-Nd		69,800	33	3	16	IntelDX4-100MHz	
	ODP-DX4-Nd-C		27,800	25	3	16	IntelDX4-75MHz 基本クロックが33から25MHzになります	
	ODP-DX4(100)-Ne-C		37,800	33	3	16	IntelDX4-100MHz	
	ODP-DX4-Ne-C		27,800	25	3	16	IntelDX4-75MHz 基本クロックが33から25MHzになります	
	ODP-DX4(100)-NS/A-C		37,800	33	3	16	IntelDX4-100MHz	
	ODP-DX4-NS/A-C		27,800	25	3	16	IntelDX4-75MHz 基本クロックが33から25MHzになります	
	ODP-DX4-NX/C-C		27,800	20	3	16	IntelDX4-	
	ODP-DX4-NS/R-C		27,800	16	3	16	IntelDX4-	
	ODP-DX4(100)-AV-C		37,800	33	3	16	IntelDX4-100MHz	

「S」は標準「K」は9821Xe,Xsタイプ

●増設メモリ●

メーカー名	型番	価格(円)	ボード搭載メモリ/増設ソケット数/空きソケット数/使用メモリ/最大使用可能メモリ/最大増設メモリ	製品概要
アイ・オー・データ機器	NE-SIMXB-4Mx2	11,000		72ピン 4MB パリティ無しメモリ 2枚組
	NE-SIMXB-8Mx2	20,000		72ピン 8MB パリティ無しメモリ 2枚組
	NE-SIMXB-16Mx2	38,000		72ピン 16MB パリティ無しメモリ 2枚組
	NE-SIMXB-32Mx2	74,000		72ピン 32MB パリティ無しメモリ 2枚組
	NE-SIMXA-4Mx2	13,000		72ピン 4MB パリティ有りメモリ 2枚組
	NE-SIMXA-8Mx2	23,000		72ピン 8MB パリティ有りメモリ 2枚組
	NE-SIMXA-16Mx2	43,000		72ピン 16MB パリティ有りメモリ 2枚組
	NE-SIMXA-32Mx2	83,000		72ピン 32MB パリティ有りメモリ 2枚組
	NE-EDO-8Mx2	20,000		72ピン 8MB EDOメモリ 2枚組
	NE-EDO-16Mx2	38,000		72ピン 16MB EDOメモリ 2枚組
	NE-EDO-32Mx2	74,000		72ピン 32MB EDOメモリ 2枚組
	NE-ECC-8Mx2	23,000		72ピン 8MB ECC有りEDOメモリ 2枚組
	NE-ECC-16Mx2	43,000		72ピン 16MB ECC有りEDOメモリ 2枚組
	NE-ECC-32Mx2	83,000		72ピン 32MB ECC有りEDOメモリ 2枚組
	NE-SIM32-H4M	6,500		72ピン 4MB パリティ無しメモリ
	NE-SIM32-H8M	11,000		72ピン 8MB パリティ無しメモリ
	NE-SIM32-H16M	20,000		72ピン 16MB パリティ無しメモリ
	NE-SIM32-H32M	38,000		72ピン 32MB パリティ無しメモリ
	NE-SIM36-H4M	8,000		72ピン 4MB パリティ有りメモリ
	NE-SIM36-H8M	13,000		72ピン 8MB パリティ有りメモリ
	NE-SIM36-H16M	23,000		72ピン 16MB パリティ有りメモリ
	NE-SIM36-H32M	43,000		72ピン 32MB パリティ有りメモリ
	PIO-SIM61-2MS	12,000		PC-9801-61U/61R互換メモリ 2MB
	SIM14-4M	24,000		PC-H98-B14互換メモリ 4MB
	Cb234-4M	9,000	4/2/2/0/32/64	PC-9821Cb2専用 4MB NE-SIM36/NESIM32にて増設可能
	Cb234-8M	14,000	8/2/2/0/32/64	PC-9821Cb2専用 8MB NE-SIM36/NESIM32にて増設可能
	Cb234-16M	23,000	16/2/2/0/32/64	PC-9821Cb2専用 16MB NE-SIM36/NESIM32にて増設可能
	Cb34-4M	11,000	4/2/2/0/32/64	PC-9821Cb専用 4MB NE-SIM36にて増設可能
	Cb34-8M	16,000	8/2/2/0/32/64	PC-9821Cb専用 8MB NE-SIM36にて増設可能
	Cb34-16M	26,000	16/2/2/0/32/64	PC-9821Cb専用 16MB NE-SIM36にて増設可能
	Cx34-4M	11,000	4/2/2/0/32/64	PC-9821Cx,Ce2,Cs2専用 4MB NE-SIM36にて増設可能
	Cx34-8M	16,000	8/2/2/0/32/64	PC-9821Cx,Ce2,Cs2専用 8MB NE-SIM36にて増設可能
	Cx34-16M	26,000	16/2/2/0/32/64	PC-9821Cx,Ce2,Cs2専用 16MB NE-SIM36にて増設可能
	Cf34-8M	49,000	0/2/?/?/32/64	PC-9821Cf専用 8MB NE-SIMXAにて差換増設可能
	Cf34-16M	96,000	0/2/?/?/32/64	PC-9821Cf専用 16MB NE-SIMXAにて差換増設可能
	Cf34-32M	190,000	0/2/?/?/32/64	PC-9821Cf専用 32MB NE-SIMXAにて差換増設可能
	AP34-4M	30,000	4/4/4/0/16/68	PC-9821As2,Ap2専用 4MB NE-SIM36 4,8,16にて増設可能
	AP34-8M	52,000	8/4/4/0/16/72	PC-9821As2,Ap2専用 8MB NE-SIM36 4,8,16にて増設可能
	AP34-16M	99,000	16/4/4/0/16/80	PC-9821As2,Ap2専用 16MB NE-SIM36 4,8,16にて増設可能
	AF34-8M	55,000	8/4/4/0/16/72	PC-9821Af専用 8MB NE-SIM36 4,8,16を2枚組にて増設可能
	TS34-4M	30,000	4/3/3/0/16/48	PC-9821Ts専用 4MB NE-SIM36 4,8,16にて増設可能
	TS34-8M	52,000	8/3/3/0/16/48	PC-9821Ts専用 8MB NE-SIM36 4,8,16にて増設可能
	MC34-4M	28,000	4/3/3/0/2/10	PC-9821Ce専用 4MB PIO-SIM61にて増設可能
	BA34-4M	28,000	?/?/?/?/2/14	PC-9801FA,BX,BA/PC-9821Ae,As,Ap専用 4MB PIO-SIM61にて増設可能
	BA34-6M	39,000	?/?/?/?/2/14	PC-9801FA,BX,BA/PC-9821Ae,As,Ap専用 6MB PIO-SIM61にて増設可能
	BA34-8M	49,000	?/?/?/?/2/14	PC-9801FA,BX,BA/PC-9821Ae,As,Ap専用 8MB PIO-SIM61にて増設可能
	BA34-10M	61,000	?/?/?/?/2/14	PC-9801FA,BX,BA/PC-9821Ae,As,Ap専用 10MB PIO-SIM61にて増設可能
	BA34-12M	72,000	?/?/?/?/2/14	PC-9801FA,BX,BA/PC-9821Ae,As,Ap専用 12MB PIO-SIM61にて増設可能
	BA34-14M	83,000	?/?/?/?/2/14	PC-9801FA,BX,BA/PC-9821Ae,As,Ap専用 14MB
	ML34-4M	28,000	4/3/3/0/2/10	PC-9821modelS1,S2専用4MB PIO-SIM61にて増設可能
	FS34-4M	28,000	?/?/?/?/2/?	PC-9801FX,FS専用 4MB PIO-SIM61にて増設可能
	FS34-8M	49,000	?/?/?/?/2/?	PC-9801FX,FS専用 8MB PIO-SIM61にて増設可能
	PIO-RS134-2MS	21,000	2/2/2/0/4/8	PC-9801RS専用 2MB PIO-EX134S-4Mにて増設可能
	PIO-DA134-4MS	26,000	4/?/?/?/4/12	PC-9801RA21,RA51,DA専用 4MB PIO-EX134Sにて増設可能
	PIO-DA134-6MS	37,000	4/?/?/?/4/12	PC-9801RA21,RA51,DA専用 6MB PIO-EX134Sにて増設可能
	PIO-DA134-8MS	48,000	4/?/?/?/4/12	PC-9801RA21,RA51,DA専用 8MB PIO-EX134Sにて増設可能
	PIO-DA134-10MS	59,000	4/?/?/?/2/12	PC-9801RA21,RA51,DA専用 10MB PIO-EX134S-2Mにて増設可能
	PIO-DA134-12MS	70,000	4/?/?/?/0/12	PC-9801RA21,RA51,DA専用 12MB
	PIO-RA34-3MS	24,000	3/0/0/0/0/3	PC-9801RA2,RA5専用 3MB
	PIO-RL34-4MS	30,000	4/0/0/0/0/4	PC-98RL専用 4MB 2枚装着可能
	PIO-CS134-4MS	29,000	4/2/2/0/4/12	PC-9801CS2,CS5専用 4MB PIO-EX134Sにて増設可能
	PIO-DS134-4MS	26,000	4/2/2/0/4/12	PC-9801DS専用 4MB PIO-EX134Sにて増設可能
	PIO-ES34-3MS	30,000	3/0/0/0/0/3	PC-9801ES専用 3MB
	PIO-98T34-4MS	35,000	4/3/3/0/2/10	PC-9801T専用 4MB PIO-SIM61にて増設可能
	PIO-DX134-4MS	34,000	4/2/2/0/4/12	PC-9801DX専用 4MB PIO-EX134Sにて増設可能
	PIO-RX34-3MS	24,000	3/0/0/0/0/3	PC-9801RX,EX専用 3MB

メーカー名	型番	価格(円)	ボード搭載メモリ/増設ソケット数/空きソケット数/使用メモリ/最大使用可能メモリ/最大増設メモリ	製品概要
アイ・オー・データ機器	98HSE-4MS	34,000	?/?/?/?/2/?	PC-H98シリーズ専用 4MB PIO-SIM61にて増設可能
	98HSE-8MS	57,000	?/?/?/?/2/14	PC-H98シリーズ専用 8MB PIO-SIM61にて増設可能
	PIO-EX134S-2MT	15,000		増設メモリ 2MB
	PIO-EX134S-4MT	25,000		増設メモリ 4MB
	NE-XAV512K			セカンドキャッシュメモリ 512KB
	NE-XA256K	11,000		セカンドキャッシュメモリ 256KB
	NE-XA512K	35,000		セカンドキャッシュメモリ 512KB
	NE-AP3-128K	19,800		セカンドキャッシュメモリ 128KB
	NE-AP128K	24,000		セカンドキャッシュメモリ 128KB
	NE-BP128K	22,000		セカンドキャッシュメモリ 128KB
	Nb64-8M	12,000		PC-9821La10,La7,Na13,Na12,Na9,Nb10,Nb7専用 8MB
	Nb64-16M	21,000		PC-9821La10,La7,Na13,Na12,Na9,Nb10,Nb7専用 16MB
	Nb64-32M	39,000		PC-9821La10,La7,Na13,Na12,Na9,Nb10,Nb7専用 32MB
	Ld34-4M	7,500		PC-9821Lt2,Na7,Nx,Ne3,Nd2,Ld,Lt/PC-9801NL/A専用 4MB
	Ld34-8M	12,000		PC-9821Lt2,Na7,Nx,Ne3,Nd2,Ld,Lt/PC-9801NL/A専用 8MB
	Ld34-16M	21,000		PC-9821Lt2,Na7,Nx,Ne3,Nd2,Ld,Lt/PC-9801NL/A専用 16MB
	Ld34-32M	39,000		PC-9821Lt2,Na7,Nx,Ne3,Nd2,Ld,Lt/PC-9801NL/A専用 32MB
	NP34-4M	7,500		PC-9821Np,Ns,Ne2,Nd,Nm,Nf,Es専用 4MB
	NP34-8M	12,000		PC-9821Np,Ns,Ne2,Nd,Nm,Nf,Es専用 8MB
	NP34-16M	21,000		PC-9821Np,Ns,Ne2,Nd,Nm,Nf,Es専用16MB
	NP34-32M	39,000		PC-9821Np,Ns,Ne2,Nd,Nm,Nf,Es専用32MB
	NE34A-4M	14,800		PC-9821Ne,PC-9801NS/A専用 4MB
	NE34A-8M	25,000		PC-9821Ne,PC-9801NS/A専用 8MB
	NE34A-12M	36,000		PC-9821Ne,PC-9801NS/A専用 12MB
	NE34A-16M	47,000		PC-9801NS/A専用 16MB
	NE34A-32M	91,000		PC-9801NS/A専用 32MB
	NL34-4M	14,800		PC-9801NS/R,NL/R専用 4MB
	NL34-8M	25,000		PC-9801NS/R,NL/R専用 8MB
	NX34-4M	14,800		PC-9801NX/C専用 4MB
	NX34-8M	25,000		PC-9801NX/C専用 8MB
	NX34-12M	36,000		PC-9801NX/C専用 12MB
	NA34-4M	14,800		PC-9801NA,NA/C専用 4MB
	NA34-8M	25,000		PC-9801NA,NA/C専用 8MB
	NT34-6M	19,800		PC-9801NS/T専用 6MB
	EP-SIM-2MY	7,000		PCZRM4互換メモリ 2MB
	EP-SIM-4MY	9,800		PCZRM5互換メモリ 4MB
	EP-SIM32-8M	17,000		増設メモリ 8MB
	EP-SIM327-4M	10,000		増設メモリ 4MB
	EP-SIM327-8M	17,000		増設メモリ 8MB
	EP-SIM327-16M	27,000		増設メモリ 16MB
	EP-SIM327-32M	47,000		増設メモリ 32MB
	EP-RB02-4M	19,000	?/4/?/?/32/128	
	EP-RB02-8M	24,000	?/4/?/?/32/128	
	EP-RB02-16M	34,000	?/4/?/?/32/128	
	EP-RB01-4ML	19,000	?/?/?/?/4/16	
	EP-RB01-8ML	24,000		
	EP-RB7D-4MY	33,800		
	EP-RB7D-8MY	53,800		
	EP-386-2M	45,000		
	EP-SIMAU-4M	10,000		
	EP-SIMAU-8M	17,000		
	EP-SIMAU-16M	27,000		
	EP-SIMn-2ME	16,000		
	EP-SIMn-4ME	20,000		
	EDO326-4Mx2	11,000		72ピン 8MB EDOメモリ 2枚組
	EDO326-8Mx2	20,000		72ピン 16MB EDOメモリ 2枚組
	EDO326-16Mx2	38,000		72ピン 32MB EDOメモリ 2枚組
	EDO326-32Mx2	74,000		72ピン 64MB EDOメモリ 2枚組
	DV-SIM326-4Mx2	11,000		72ピン 4MB パリティ無しメモリ 2枚組
	DV-SIM326-8Mx2	20,000		72ピン 8MB パリティ無しメモリ 2枚組
	DV-SIM326-16Mx2	38,000		72ピン 16MB パリティ無しメモリ 2枚組
	SIM326-4M	6,500		72ピン 4MB パリティ無しメモリ
	SIM326-8M	11,000		72ピン 8MB パリティ無しメモリ
	SIM326-16M	20,000		72ピン 16MB パリティ無しメモリ
	SIM326-32M	38,000		72ピン 32MB パリティ無しメモリ
	SIM327-4M	6,000		72ピン 4MB パリティ無しメモリ
	SIM327-8M	10,500		72ピン 8MB パリティ無しメモリ
	SIM327-16M	19,000		72ピン 16MB パリティ無しメモリ
	SIM327-32M	37,000		72ピン 32MB パリティ無しメモリ
	SIM366-4M	8,000		72ピン 4MB パリティ有りメモリ

パソコンリサイクルのベストショップ 日本マイコン流通センター

アセットコア VIPER Max Drive 586X

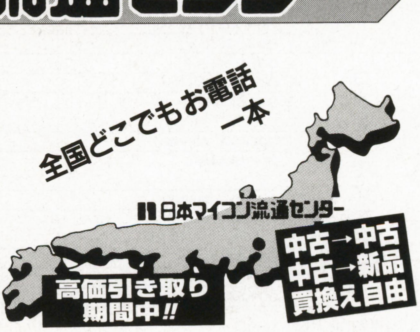
★超高速4倍速/16KBライトバックキャッシュ内蔵
★パフォーマンスはPentium75〜90MHz相当にアップ
WIN95もサクサク動作
★ベーシックマガジン8月号(61ページ)にて絶賛!!

PC-9821CB2(B/M)などに最適

定価¥39,800 特価¥29,800

※CPU交換も有償にて行います。お問い合わせ下さい。
※その他の機種のCPUアクセラレーターも各種お取り扱い交換作業いたします。お電話下さい。

全国どこでもお電話一本



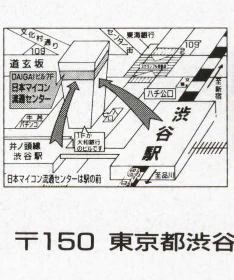
メーカー名	型番	価格(円)	ボード搭載メモリ/増設ソケット数/空きソケット数/使用メモリ/最大使用可能メモリ/最大増設メモリ	製品概要
アイ・オー・データ機器	IM366-8M	13,000		72ピン 8MB パリティ有りメモリ
	SIM366-16M	23,000		72ピン 16MB パリティ有りメモリ
	SIM366-32M	43,000		72ピン 32MB パリティ有りメモリ
	SIM367-4M	7,500		72ピン 4MB パリティ有りメモリ
	SIM367-8M	12,500		72ピン 8MB パリティ有りメモリ
	SIM367-16M	22,000		72ピン 16MB パリティ有りメモリ
	SIM367-32M	42,000		72ピン 32MB パリティ有りメモリ
	DV-SC256K	14,800		セカンドキャッシュメモリ 256KB
	DV-SIM9-1Mx2	12,500		30ピン 1MB パリティ有りメモリ 2枚組
	DV-SIM9-4Mx2	44,500		30ピン 4MB パリティ有りメモリ 2枚組
	DV-SIM36-4M	13,800		72ピン 4MB パリティ有りメモリ
	DV-SIM36-8M	24,500		72ピン 8MB パリティ有りメモリ
	DV-SIM36-H16M	46,000		72ピン 16MB パリティ有りメモリ
	DV-SIM36-H32M	90,000		72ピン 32MB パリティ有りメモリ
	PS-SIM-4M	40,000		79F2536,79F5396互換 4MB
	PS-SIM-8M	70,000		79F2500,79F5397互換 8MB
メルコ	EMH-8MG	12,000		72ピン 4MB EDOメモリ 2枚組
	EMH-16MG	21,000		72ピン 8MB EDOメモリ 2枚組
	EMH-32MG	39,000		72ピン 16MB EDOメモリ 2枚組
	EMH-64MG	74,800		72ピン 32MB EDOメモリ 2枚組
	EMH-E8MG	14,000		72ピン 4MB ECC有りEDOメモリ 2枚組
	EMH-E16MG	24,000		72ピン 8MB ECC有りEDOメモリ 2枚組
	EMH-E32MG	44,000		72ピン 16MB ECC有りEDOメモリ 2枚組
	EMH-E64MG	84,000		72ピン 32MB ECC有りEDOメモリ 2枚組
	EMW-P8MG	12,000		72ピン 4MB パリティジェネレーター搭載メモリ 2枚組
	EMW-P16MG	21,000		72ピン 8MB パリティジェネレーター搭載メモリ 2枚組
	EMW-P32MG	39,000		72ピン 16MB パリティジェネレーター搭載メモリ 2枚組
	EMW-P64MG	74,800		72ピン 32MB パリティジェネレーター搭載メモリ 2枚組
	EMW-8MG	14,000		72ピン 4MB パリティ有りメモリ 2枚組
	EMW-16MG	24,000		72ピン 8MB パリティ有りメモリ 2枚組
	EMW-32MG	44,000		72ピン 16MB パリティ有りメモリ 2枚組
	EMW-64MG	84,000		72ピン 32MB パリティ有りメモリ 2枚組
	EMF-P4MG	7,500		72ピン 4MB パリティジェネレーター搭載メモリ
	EMF-P8MG	12,000		72ピン 8MB パリティジェネレーター搭載メモリ
	EMF-P16MG	21,000		72ピン 16MB パリティジェネレーター搭載メモリ
	EMF-P32MG	39,000		72ピン 32MB パリティジェネレーター搭載メモリ
	EMF-4MG	9,000		72ピン 4MB パリティ有りメモリ
	EMF-8MG	14,000		72ピン 8MB パリティ有りメモリ
	EMF-16MG	24,000		72ピン 16MB パリティ有りメモリ
	EMF-32MG	44,000		72ピン 32MB パリティ有りメモリ
	EXB-8MG	14,800	8/1/0/0/8/16	72ピン 8MB 追加増設対応メモリ EMF-8/EMF-P8 にて増設可能
	EXB-16MG	24,000	16/1/0/0/16	72ピン 16MB 追加増設対応メモリ EMF-4,16/EMF-P4,16 にて増設可能
	EXB-R8MG	14,800	8/1/0/0/8/16	72ピン 8MB 追加増設対応メモリ EMF-8/EMF-P8 にて増設可能
	EXB-R16MG	24,000	16/1/0/0/16	72ピン 16MB 追加増設対応メモリ EMF-4,16/EMF-P4,16 にて増設可能
	EAC-4M	19,800	4/4/4/0/32/?	PC-9821As2,Ap2専用 4MB EMF 4,8,16,32にて増設可能
	EC2-0M	4,480	0/2/2/0/32/64	PC-9821Cb2専用 0MB EMF-P 4,8,16,32いずれかが必須
	ESE-OMY	4,480	0/2/2/0/32/64	PC-9821Cx,Ce2,Cs2専用 0MB EMF 4,8,16,32いずれかが必須
	ECB-0M	4,480	0/2/2/0/32/64	PC-9821Cb専用 0MB EMF 4,8,16,32いずれかが必須
	ECF-0M	4,480	0/2/2/0/32/64	PC-9821Cf専用 0MB EMF/EMF-P 4,8,16,32を2枚組、またはEMW/EMW-P 8,16,32,64いずれかが必須
	ENB-8MG	13,000		PC-9821La10,La7,Na13,Na12,Na9,Nb10,Nb7専用8MB
	ENB-16MG	22,000		
	ENB-32MG	39,800		PC-9821La10,La7,Na13,Na12,Na9,Nb10,Nb7専用32MB
	ENL-8MG	13,000		PC-9821Lt2,Na7,Nx,Ne3,Nd2,Ld,Lt/PC-9801NL/A専用 8MB
	ENL-16MG	22,000		PC-9821Lt2,Na7,Nx,Ne3,Nd2,Ld,Lt/PC-9801NL/A専用 16MB
	ENL-32MG	39,800		PC-9821Lt2,Na7,Nx,Ne3,Nd2,Ld,Lt/PC-9801NL/A専用 32MB
	ENP-8MG	13,000		PC-9821Np,Ns,Ne2,Nd,Nm,Nf,Es専用 8MB
	ENP-16MG	22,000		PC-9821Np,Ns,Ne2,Nd,Nm,Nf,Es専用16MB
	ENP-32MG	39,800		PC-9821Np,Ns,Ne2,Nd,Nm,Nf,Es専用32MB
	ENE-8000T	19,800		PC-9821Ne,PC-9801NS/A専用 8MB
	ENE-12MT	28,000		PC-9821Ne,PC-9801NS/A専用 12MB
	ESA-16M	36,000		PC-9801NS/A専用 16MB
	ENX-8000T	19,800		PC-9801NX/C専用 8MB
	ENX-12MT	28,000		PC-9801NX/C専用 12MB
	ENA-8000Y	19,800		PC-9801NA,NA/C専用 8MB
	ENR-8000T	19,800		PC-9801NS/R,NL/R専用 8MB
	ENT-6000Y	16,000		PC-9801NS/T専用 6MB
	SX7-A256	9,800		セカンドキャッシュメモリ 256KB
	SX7-512	34,800		セカンドキャッシュメモリ 512KB
	SA3-128	19,800		セカンドキャッシュメモリ 128KB
	SCA-128J	19,800		セカンドキャッシュメモリ 128KB
	SCB-128J	19,800		セカンドキャッシュメモリ 128KB
	EAB-4000Y	19,800	4/5/5/0/2/14	PC-9801BX,BA/PC-9821Ae,As,Ap専用 4MB XMC-2000にて増設可能
	EFA-4000Y	19,800	4/5/5/0/2/14	PC-9801FA専用 4MB XMC-2000にて増設可能
	ECE-4000Y	19,800	4/3/3/0/2/10	PC-9821modelS1,S2専用 4MB XMC-2000にて増設可能
	EDA-4000Y	19,800	4/4/4/0/2/12	PC-9801RA21,RA51,DA専用 4MB XMC-2000にて増設可能
	EFS-4000Y	24,800	4/5/5/0/2/13	PC-9801FX,FS専用 4MB XMC-2000にて増設可能、最大増設時にはXMB-1000Tを増設
	EDS-4000S	24,800	4/4/4/0/2/12	PC-9801DS専用 4MB XMC-2000にて増設可能、8MB以上の増設時にはXPM-8Sが必要
	ERX-3000	17,500	3/0/0/0/0/3	PC-9801RX,EX専用 3MB
	XMC-1000T			増設メモリ 1MB
	XMC-2000T	6,000		PC-9801-61U/61R互換メモリ 2MB
	XMD-4000T	24,800		PC-H98-B14互換メモリ 4MB
	XPM-8S	8,800		パリティメモリ
	ERF-4M	19,800		
	ERE-4M	24,800		
	XRD-4M	9,800		
	XRH-8000	18,000		
	XRF-4M	9,800		
	XRF-8M	18,000		
	XRF-16M	34,000		
	VMH-8MG	12,000		72ピン 4MB EDOメモリ 2枚組
	VMH-16MG	21,000		72ピン 8MB EDOメモリ 2枚組
	VMH-32MG	39,000		72ピン 16MB EDOメモリ 2枚組
	VMH-64MG	74,800		72ピン 32MB EDOメモリ 2枚組
	VMH-E8MG	14,000		72ピン 4MB ECC有りEDOメモリ 2枚組
	VMH-E16MG	24,000		72ピン 8MB ECC有りEDOメモリ 2枚組
	VMH-E32MG	44,000		72ピン 16MB ECC有りEDOメモリ 2枚組
	VMH-E64MG	84,000		72ピン 32MB ECC有りEDOメモリ 2枚組
	VMC-W8MG	12,000		72ピン 4MB パリティ無しメモリ 2枚組
	VMC-W16MG	21,000		72ピン 8MB パリティ無しメモリ 2枚組
	VMC-W32MG	39,000		72ピン 16MB パリティ無しメモリ 2枚組
	VMC-W64MG	74,800		72ピン 32MB パリティ無しメモリ 2枚組
	VMG-8MG	12,000		72ピン 8MB パリティ無しメモリ 2枚組
	VMG-16MG	21,000		72ピン 16MB パリティ無しメモリ 2枚組
	VMG-32MG	39,000		72ピン 32MB パリティ無しメモリ 2枚組
	VMB-W8MG	14,000		72ピン 4MB パリティ有りメモリ 2枚組
	VMB-W16MG	24,000		72ピン 8MB パリティ有りメモリ 2枚組
	VMB-W32MG	44,000		72ピン 16MB パリティ有りメモリ 2枚組
	VMB-W64MG	84,000		72ピン 32MB パリティ有りメモリ 2枚組
	VMB-4MG	9,000		72ピン 4MB パリティ有りメモリ
	VMB-8MG	14,000		72ピン 8MB パリティ有りメモリ
	VMB-16MG	24,000		72ピン 16MB パリティ有りメモリ
	VMB-32MG	44,000		72ピン 32MB パリティ有りメモリ
	VMB-P4MG	7,500		72ピン 4MB パリティジェネレーター搭載メモリ
	VMB-P8MG	12,000		72ピン 8MB パリティジェネレーター搭載メモリ
	VMB-P16MG	21,000		72ピン 16MB パリティジェネレーター搭載メモリ
	VMB-P32MG	39,000		72ピン 32MB パリティジェネレーター搭載メモリ
	VMA-4MGx2	14,000		30ピン 4MB パリティ有りメモリ 2枚組
	SBV-A256			セカンドキャッシュメモリ 256KB
	SIA-256	14,800		セカンドキャッシュメモリ 256KB

今すぐ! 全国どこでもお電話一本で簡単申込み 受付時間 AM10:00~PM8:00

買取専用 通話料無料 0120-09-7773

通信販売申込専用 通話料無料 0120-01-7773

その他お問合せご確認は 総合受付 03-3463-4455



詳しくは巻末の広告を御覧下さい。

日本マイコン流通センター 渋公駅前パソコンSHOP

〒150 東京都渋谷区道玄坂2-3-2 DAIGAIビル7F

ODP, CPUアクセラレータ最新情報

■対応機種がたいへん多くなったため，文字が小さくなってしまいました。申しわけありませんがルーペをご利用ください。(編集部)

パワーアップできるパソコンの主な仕様					アクセラレーターのメーカー名と製品名					内部増設メモリメーカー名と製品名		セカンドキャッシュ	
メーカー	パソコン機種名	搭載CPU	RAM容量（最大）	セカンドキャッシュメモリ（最大）	インテル	アイ・オー・データ機器	メルコ	アセットコア	コンピュテクニカ	アイ・オー・データ機器	メルコ	アイ・オー・データ機器	メルコ
NEC	PC-9801BA U2,M2	i486DX2/40MHz	1.6(14.6)		JBOXDX4ODPR75	PK-586X4	EUB-H0M			BA34- 4,6,8,10,12,14 (追加増設 PIO-SIM61)	EAB-4000 (追加増設 XMC-2000)		
NEC	PC-9801BA U6	i486DX2/40MHz	3.6(14.6)		JBOXDX4ODPR75	PK-586X4	EUB-Q0M			BA34- 4,6,8,10,12,14 (追加増設 PIO-SIM61)	EAB-4000 (追加増設 XMC-2000)		
NEC	PC-9801BA2 U2,M2,U7	i486DX2/66MHz	3.6(35.6) 4/1/0/0/32	0(128)		PK-586X3	EUZ-Q0M , HAS-33TP	PNT-33		NE-SIM32-H/NE-SIM36-H 4,8,16,32	EMF-P / EMF 4,8,16,32 , EXB 8,16 *1	NE-BP128K	SCB-128J
NEC	PC-9801BA3 U2	i486DX2/66MHz	3.6(63.6) 0/2/1/4/32		JBOXDX4ODP100 , JBOXPODP5V83S	PK-586X3	HAS-33TP	586X		NE-SIM32-H/NE-SIM36-H 4,8,16,32	EMF-P / EMF 4,8,16,32 , EXB / EXB-R 8,16 *1		
NEC	PC-9801BA3 U2W	i486DX2/66MHz	7.6(63.6) 0/2/0/4/32		JBOXDX4ODP100 , JBOXPODP5V83S	PK-586X3	HAS-33TP	586X		NE-SIM32-H/NE-SIM36-H 4,8,16,32	EMF-P / EMF 4,8,16,32 , EXB / EXB-R 8,16 *1		
NEC	PC-9801BS2 U2,M2,U7	i486SX/33MHz	3.6(35.6) 4/1/0/0/32			PK-586X3	EUZ-Q0M , HAS-33TP	PNT-33		NE-SIM32-H/NE-SIM36-H 4,8,16,32	EMF-P / EMF 4,8,16,32 , EXB 8,16 *1		
NEC	PC-9801BX U2,M2	i486SX/20MHz	1.6(14.6)		JBOXDX4ODP75	PK-586X4	EUB-H0M , EUB-Q0M , HBX-25TS	PNT-25		BA34- 4,6,8,10,12,14 (追加増設 PIO-SIM61)	EAB-4000 (追加増設 XMC-2000)		
NEC	PC-9801BX U6	i486SX/20MHz	3.6(14.6)		JBOXDX4ODP75	PK-586X4	EUB-H0M , EUB-Q0M , HBX-25TS	PNT-25		BA34- 4,6,8,10,12,14 (追加増設 PIO-SIM61)	EAB-4000 (追加増設 XMC-2000)		
NEC	PC-9801BX2 U2,M2	i486SX/25MHz	1.6(35.6) 0/2/1/2/32			PK-586X4	EUZ-Q0M , HBX-25TS	PNT-25		NE-SIM32-H/NE-SIM36-H 4,8,16,32	EMF-P / EMF 4,8,16,32 , EXB 8,16 *1 #1ソケットは4MB迄		
NEC	PC-9801BX2 U7	i486SX/25MHz	3.6(35.6) 4/1/0/0/32			PK-586X4	EUZ-Q0M , HBX-25TS	PNT-25		NE-SIM32-H/NE-SIM36-H 4,8,16,32	EMF-P / EMF 4,8,16,32 , EXB 8,16		
NEC	PC-9801BX3 U2	i486SX/33MHz	1.6(63.6) 0/2/1/2/32		JBOXDX4ODP100 , JBOXPODP5V83S	PK-586X3	HAS-33TP	586X		NE-SIM32-H/NE-SIM36-H 4,8,16,32	EMF-P / EMF 4,8,16,32 , EXB / EXB-R 8,16 *1		
NEC	PC-9801BX3 U2W	i486SX/33MHz	5.6(63.6) 0/2/0/2,4/32		JBOXDX4ODP100 , JBOXPODP5V83S	PK-586X3	HAS-33TP	586X		NE-SIM32-H/NE-SIM36-H 4,8,16,32	EMF-P / EMF 4,8,16,32 , EXB / EXB-R 8,16 *1		
NEC	PC-9801BX4 U2,U2/C	i486DX2/66MHz	1.6(63.6) 0/2/1/2/32			PK-586X3	HAS-33TP	586X		NE-SIM32-H/NE-SIM36-H 4,8,16,32	EMF-P / EMF 4,8,16,32 , EXB 8,16 *1		
NEC	PC-9801BX4 U2-P,U2/C-P	PentiumODP/63MHz	1.6(63.6) 0/2/1/2/32			PK-586X3		586X		NE-SIM32-H/NE-SIM36-H 4,8,16,32	EMF-P / EMF 4,8,16,32 , EXB 8,16 *1		
NEC	PC-9801CS 2,5	i386SX/16MHz	0.6(12.6)					X Type S		PIO-CS134-4 (追加増設 PIO-EX134S)	完了ECS-4000S (追加増設 XMC-2000)		
NEC	PC-9801CS 5/W	i386SX/16MHz	3.6(13.6) 4/5/5/2/14					X Type S		PIO-SIM61	XMC-2000		
NEC	PC-9801DA 2,5,7,U2,U5,U7	i386DX/20MHz	1.6(13.6)			PK-A486Cx80-A	EUD-H0M , EUD-Q0M	X Type P		PIO-DA134- 4,6,8,10,12 (追加増設 PIO-EX134S)	EDA-4000 (追加増設 XMC-2000)		
NEC	PC-9801DS 2,5,U2,U5	i386SX/16MHz	0.6(12.6)			PK-Cx486SRX2		X Type S		PIO-DS134-4 (追加増設 PIO-EX134S)	EDS-4000 (追加増設 XMC-2000)		
NEC	PC-9801DX 2,5,U2,U5	i80286/12MHz	0.6(12.6)			PK-X486S50-L	HRD-PC12T	X Type S		PIO-DX134-4M (追加増設 PIO-EX134S)	完了EDX-4000S (追加増設 XMC-2000)		
NEC	PC-9801ES 2,5	i386SX/16MHz	1.6(4.6)			PK-Cx486SRX2				PIO-ES34-3MS	完了MES-3000S		
NEC	PC-9801EX 2,4	i80286/12MHz	0.6(3.6)			PK-X486S50-L	HRD-PC12T			PIO-RX134-3MS	ERX-3000		
NEC	PC-9801FA 2,5,7,U2,U5,U7	i486SX/16MHz	1.6(14.6)				EUF-H0M , HFA-16HS , HFA-16QS			BA34- 4,6,8,10,12,14 (追加増設 PIO-SIM61)	EFA-4000 (追加増設 XMC-2000)		
NEC	PC-9801FS 2,5,7,U2,U5,U7	i386SX/20MHz	1.6(14.6)			PK-Cx486SRX2		X Type S		FS34- 4,8 (追加増設 PIO-SIM61)	EFS-4000 (追加増設 XMC-2000)		
NEC	PC-9801FX 2,5,U2,U5	i386SX/12MHz	1.6(14.6)			PK-Cx486SRX2		X Type S		FS34- 4,8 (追加増設 PIO-SIM61)	EFS-4000 (追加増設 XMC-2000)		
NEC	PC-9801NA ,40,120	i486SX/20MHz	3.6/11.6						DOP-DX4-NA-S	NA34- 4,8	ENA-8000		
NEC	PC-9801NA/C ,40,120	i486SX/20MHz	3.6/11.6						DOP-DX4-NA-S	NA34- 4,8	ENA-8000		
NEC	PC-9801NL/A 120	i486SX/33MHz	1.6/33.6							Ld34- 4,8,16,32	ENL- 8,16,32		
NEC	PC-9801NL/A 260A	i486SX/33MHz	3.6/35.6							Ld34- 4,8,16,32	ENL- 8,16,32(内蔵4MBと差換)		
NEC	PC-9801NL/R	i486SX/16MHz	3.6/11.6							NL34- 4,8	ENR-8000		
NEC	PC-9801NS/A	i486SX/33MHz	1.6/17.6			PK-NSA100-L , PK-NSA66/C-S	HNS-33TJ , HNS-25TS		ODP-DX4(100)-NS/A-C , ODP-DX4-NS/A-C	NE34A- 4,8,12,16,32	ENE- 8000,12M , ESA-16M		
NEC	PC-9801NS/A 120,340	i486SX/33MHz	3.6/19.6			PK-NSA100-L , PK-NSA66/C-S	HNS-33TJ , HNS-25TS		ODP-DX4(100)-NS/A-C , ODP-DX4-NS/A-C	NE34A- 4,8,12,16,32	ENE- 8000,12M , ESA-16M		
NEC	PC-9801NS/R ,40,120	i486SX/16MHz	1.6/9.6			PK-NSR75	HNR-16TS		ODP-DX4-NS/R-C	NL34- 4,8	ENR-8000		
NEC	PC-9801NS/T ,40,80	i386SL(98)/20	1.6/7.6							NT34-6	ENT-6000		
NEC	PC-9801NX/C	i486SX/20MHz	1.6/13.6			PK-NXC75-L	HNR-16TS		ODP-DX4-NX/C-C	NX34- 4,8,12	ENX- 8000,12M		
NEC	PC-9801NX/C 120	i486SX/20MHz	3.6/14.6			PK-NXC75-L	HNR-16TS			NX34- 4,8,12	ENX- 8000,12M		
NEC	PC-9801RA 2,5	i386DX/16MHz	1.6(4.6)			PK-486Cx80-A	HDA-C20TJ	X Type P?		PIO-RA34-3MS	完了MRC-3000S		
NEC	PC-9801RA 21,51	i386DX/20MHz	1.6(11.6)			PK-486Cx80-A	EUD-H0M , EUD-Q0M , HDA-C20TJ	X Type P		PIO-DA134- 4,6,8,10 (追加増設 PIO-EX134S)	EDA-4000 (追加増設 XMC-2000)		
NEC	PC-9801RS 21,51	i386SX/16MHz	0.6(8.6)			PK-Cx486SRX2		X Type S		PIO-RS134-2MS (追加増設 PIO-EX134S-4M)	完了MRS-4000S (追加増設 XMC-2000)		
NEC	PC-9801RX 2,4,21,51	i80286/12MHz	0.6(3.6)			PK-X486S50-L	HRD-PC12T			PIO-RX34-3MS	ERX-3000		
NEC	PC-9801US ,40,80	i386SX/16MHz	1.6(3.6) 2/1/1/2/4							PIO-SIM61			
NEC	PC-9801UX 21,41	i80286/10MHz	0.6			PK-X486S50-L							
NEC	PC-9801VX 0,2,4,4WN	i80286/8MHz	0.6			PK-X486S50-L							
NEC	PC-9801VX 01,21,41,41WN	i80286/10MHz	0.6			PK-X486S50-L							
NEC	PC-9821 model S1	i386SX/20MHz	1.6(11.6)			PK-Cx486SRX2		X Type S		ML34-4M (追加増設 PIO-SIM61)	完了E21-4M (追加増設 XMC-2000)		
NEC	PC-9821 model S2	i386SX/20MHz	3.6(13.6)			PK-Cx486SRX2		X Type S		ML34-4M (追加増設 PIO-SIM61)	完了E21-4M (追加増設 XMC-2000)		
NEC	PC-9821Ae U2,M2	i486SX/25MHz	1.6(14.6)		JBOXDX4ODP75	PK-586X4	EUA-TP0M	586X		BA34- 4,6,8,10,12,14 (追加増設 PIO-SIM61)	EAB-4000 (追加増設 XMC-2000)		
NEC	PC-9821Ae U7,M7	i486SX/25MHz	3.6(14.6)		JBOXDX4ODP75	PK-586X4	EUA-TP0M	586X		BA34- 4,6,8,10,12,14 (追加増設 PIO-SIM61)	EAB-4000 (追加増設 XMC-2000)		
NEC	PC-9821Ae U7W,M7W	i486SX/25MHz	5.6(14.6) 6/5/5/2/15		JBOXDX4ODP75	PK-586X4	EUA-TP0M	586X		PIO-SIM61	XMC-2000		
NEC	PC-9821Af U9W,M9W	Pentium/60MHz	7.6(io79.6,me71.6)							AF34-8M (追加増設 NE-SIM36-H 4,8,16 (同型番を2枚組))	要PC-9821AF-B01 , EMW / EMW-P 8,16,32 , EMF / EMF-P 4,8,16 (同型番を2枚組)		
NEC	PC-9821An U2,M2	Pentium/90MHz	3.6(127.6) 0/4/3/4/32							NE-SIMXA- 4x2,8x2,16x2,32x2	EMW-P / EMW 8,16,32,64 , EMF-P / EMF 4,8,16,32 (同型番を2枚組)		
NEC	PC-9821An U8W,C9T	Pentium/90MHz	7.6(127.6) 0/4/3/8/32							NE-SIMXA- 4x2,8x2,16x2,32x2	EMW-P / EMW 8,16,32,64 , EMF-P / EMF 4,8,16,32 (同型番を2枚組)		
NEC	PC-9821Ap U2,M2,U7,M7,U9	i486DX2/66MHz	3.6(14.6)		JBOXDX4ODPR100	PK-586X3	EUA-TP0M , HAS-33TP	PNT-33		BA34- 4,6,8,10,12,14 (追加増設 PIO-SIM61)	EAB-4000 (追加増設 XMC-2000)		
NEC	PC-9821Ap U7W,M7W,U9W	i486DX2/66MHz	5.6(14.6) 6/5/5/2/15		JBOXDX4ODPR100	PK-586X3	EUA-TP0M , HAS-33TP	PNT-33		PIO-SIM61	XMC-2000		
NEC	PC-9821Ap2 U2,M2	i486DX2/66MHz	3.6(io71.6,me123.6)	128(256)	JBOXDX4ODPR100 , JBOXPODP5V83S			586X		AP34- 4,8,16 (追加増設 NE-SIM36-H 4,8,16)	EAC- 4,8 (追加増設 EMF- 4,8,16,32)	NE-AP-128K	SCA-128J
NEC	PC-9821Ap2 U8W,C8P,C9W	i486DX2/66MHz	5.6(io71.6?,me123.6)	128(256)	JBOXDX4ODPR100 , JBOXPODP5V83S			586X		AP34- 4,8,16 (追加増設 NE-SIM36-H 4,8,16)	EAC- 4,8 (追加増設 EMF- 4,8,16,32)	NE-AP-128K	SCA-128J
NEC	PC-9821Ap2 C9T	i486DX2/66MHz	7.6(io71.6,me123.6)	128(256)	JBOXDX4ODPR100 , JBOXPODP5V83S			586X		NE-SIM36-H 4,8,16	EMF- 4,8,16,32	NE-AP-128K	SCA-128J
NEC	PC-9821Ap3 U2,M2	IntelDX4/100MHz	3.6(127.6) 0/4/3/4/32	128(256)						NE-SIM36-H 4,8,16,32	EMF- 4,8,16,32	NE-AP3-128K	SA3-128J
NEC	PC-9821Ap3 C8W,C9W	IntelDX4/100MHz	7.6(127.6) 0/4/3/8/32	128(256)						NE-SIM36-H 4,8,16,32	EMF- 4,8,16,32	NE-AP3-128K	SA3-128J
NEC	PC-9821As U2,M2,U7,M7,U8	i486DX/33MHz	3.6(14.6)		JBOXDX4ODP100	PK-586X3	EUA-TP0M , HAS-33TP	PNT-33		BA34- 4,6,8,10,12,14(追加増設 PIO-SIM61)	EAB-4000 (追加増設 XMC-2000)		
NEC	PC-9821As U7W,M7W,U8W	i486DX/33MHz	5.6(14.6) 6/5/5/2/15		JBOXDX4ODP100	PK-586X3	EUA-TP0M , HAS-33TP	PNT-33		PIO-SIM61	XMC-2000		
NEC	PC-9821As2 U2,M2	i486SX/33MHz	3.6(io71.6,me118.6)	0(256)	JBOXDX4ODP100 , JBOXPODP5V83S		HAS-33TP	586X		AP34- 4,8,16 (追加増設 NE-SIM36-H 4,8,16)	EAC- 4,8 (追加増設 EMF- 4,8,16,32)	NE-AP-128K	SCA-128J
NEC	PC-9821As2 U7W,U7P,U8W,U8P	i486SX/33MHz	5.6(io73.6?,me118.6)	0(256)	JBOXDX4ODP100 , JBOXPODP5V83S		HAS-33TP	586X		AP34- 4,8,16 (追加増設 NE-SIM36-H 4,8,16)	EAC- 4,8 (追加増設 EMF- 4,8,16,32)	NE-AP-128K	SCA-128J
NEC	PC-9821As3 U2,M2	i486DX2/66MHz	3.6(127.6) 0/4/3/4/32	0(256)	JBOXPODP5V83S	PK-586X3		586X		NE-SIM36-H 4,8,16,32	EMF- 4,8,16,32	NE-AP3-128	SA3-128J
NEC	PC-9821As3 C8W	i486DX2/66MHz	7.6(127.6) 0/4/3/8/32	0(256)	JBOXPODP5V83S	PK-586X3		586X		NE-SIM36-H 4,8,16,32	EMF- 4,8,16,32	NE-AP3-128	SA3-128J
NEC	PC-9821Be U7W	i486SX/25MHz	5.6(35.6) 4/2/1/2/16		JBOXPODP5V63 , JBOXDX4ODP75	PK-586X4		586X		NE-SIM32-H/NE-SIM36-H 4,8,16,32	EMF-P / EMF 4,8,16,32 , EXB 8,16 *1		
NEC	PC-9821Bf U8W	Pentium/60MHz	7.6(95.6) 0/3/2/8/32							NE-SIM32-H/NE-SIM36-H 4,8,16,32	EMF-P / EMF 4,8,16,32 , EXB 8,16 *1		
NEC	PC-9821Bp U7W,U8W	i486DX2/66MHz	5.6(67.6) 4/2/1/2/32	0(128)	JBOXPODP5V83S	PK-586X3	HAS-33TP	586X		NE-SIM32-H/NE-SIM36-H 4,8,16,32	EMF-P / EMF 4,8,16,32 , EXB 8,16 *1	NE-BP128K	SCB-128J
NEC	PC-9821Bs U7W	i486SX/33MHz	5.6(67.6) 4/2/1/2/32		JBOXPODP5V83S	PK-586X3	HAS-33TP	586X		NE-SIM32-H/NE-SIM36-H 4,8,16,32	EMF-P / EMF 4,8,16,32 , EXB 8,16 *1		
NEC	PC-9821Cb model 2,2D,2F	i486SX/33MHz	7.6(71.6)					Cb-UP(換装)	Cb34- 4,8,16 (追加増設 NE-SIM36- 4,8,16,32)	ECB-0M (EMF 4,8,16,32 いずれかが必須)			
NEC	PC-9821Cb10 T model A/B	Pentium/100MHz	15.6(127.6) 0/4/2/8/32							NE-SIMXB/NE-SIMXA 4x2,8x2,16x2,32x2	EMW-P / EMW 8,16,32,64 , EMF-P / EMF 4,8,16,32 (同型番を2枚組)		
NEC	PC-9821Cb2 B,T,M,A	i486DX2/66MHz	7.6(71.6)					586X		Cb234 4,8,16 (追加増設 NE-SIM32-H/NE-SIM36-H 4,8,16,32)	EC2-0M (EMF-P 4,8,16,32 いずれかが必須)		
NEC	PC-9821Cb3 T model A/B	Pentium/75MHz	15.6(127.6) 0/4/2/8/32		JBOXPODP3V125					NE-SIMXB/NE-SIMXA 4x2,8x2,16x2,32x2	EMW-P / EMW 8,16,32,64 , EMF-P / EMF 4,8,16,32 (同型番を2枚組)		
NEC	PC-9821Ce modelS1	i486SX/25MHz	1.6(14.6)		JBOXDX4ODP75			586X		MC34-4M (追加増設 PIO-SIM61)	ECE-4000 (追加増設 XMC-2000)		
NEC	PC-9821Ce modelS2	i486SX/25MHz	5.6(14.6)		JBOXDX4ODP75			586X		MC34-4M (追加増設 PIO-SIM61)	ECE-4000 (追加増設 XMC-2000)		
NEC	PC-9821Ce2 model S1	i486SX/25MHz	1.6(33.6)					Ce4 , 586Ce2	CX34- 4,8,16 (追加増設 NE-SIM36- 4,8,16,32)	ESE-0M (EMF 4,8,16,32 いずれかが必須)			
NEC	PC-9821Ce2 model S2,S2D,T2,T2D	i486SX/25MHz	5.6(37.6)					Ce4 , 586Ce2	CX34- 4,8,16 (追加増設 NE-SIM36- 4,8,16,32)	ESE-0M (EMF 4,8,16,32 いずれかが必須)			
NEC	PC-9821Cf model S3	Pentium/60MHz	7.6(71.6)							Cf34- 8,16,32 (差換増設 NE-SIMXA- 8x2,16x2,32x2)	ECF-0M (下のメモリが必須です) , EMW-P / EMW 8,16,32,64 , EMF-P / EMF 4,8,16,32 (同型番を2枚組)		
NEC	PC-9821Cr13 T model A/B	Pentium/133MHz	15.6(79.6) 16/2/2/0/32							NE-SIMXB/NE-SIMXA 4x2,8x2,16x2,32x2	EMW-P / EMW 8,16,32,64 , EMF-P / EMF 4,8,16,32 (同型番を2枚組)		
NEC	PC-9821Cs2 modelS2,S3	i486SX/33MHz	5.6(37.6)					VM-4 , 586Cs2	CX34- 4,8,16 (差換増設 NE-SIMXA- 4x2,8x2,16x2,32x2)	ESE-0M (EMF 4,8,16,32 いずれかが必須)			
NEC	PC-9821Ct16/F	Pentium/166MHz	15.6(127.6) 0/4/2/8/32	0(0)						NE-SIMXB/NE-SIMXA 4x2,8x2,16x2,32x2	EMW-P / EMW 8,16,32,64 , EMF-P / EMF 4,8,16,32 (同型番を2枚組)		
NEC	PC-9821Cu10 D	Pentium/100MHz	15.6(127.6) 0/4/2/8/32							NE-SIMXB/NE-SIMXA 4x2,8x2,16x2,32x2	EMW-P / EMW 8,16,32,64 , EMF-P / EMF 4,8,16,32 (同型番を2枚組)		
NEC	PC-9821Cx modelS2, S3	i486SX/33MHz	7.6(71.6)			PK-Cx100-L , PK-Cx66-L	HCX-33TP	586CX		Cx34- 4,8,16 (追加増設 NE-SIM36- 4,8,16,32)	ESE-0M (EMF 4,8,16,32 いずれかが必須)		
NEC	PC-9821Cx13 S5T,S7M model A/B	Pentium/133MHz	15.6(127.6) 0/4/2/8/32	0(io512,me256)						NE-SIMXB/NE-SIMXA 4x2,8x2,16x2,32x2	EMW-P / EMW 8,16,32,64 , EMF-P / EMF 4,8,16,32 (同型番を2枚組)	NE-XA 256,512	SX7-A256
NEC	PC-9821Cx2 S15B,S17B,S15T,S17T	Pentium/75MHz	7.6(127.6) 0/4/2/4/32	0(512)						NE-SIMXB/NE-SIMXA 4x2,8x2,16x2,32x2	EMW-P / EMW 8,16,32,64 , EMF-P / EMF 4,8,16,32 (同型番を2枚組)	NE-XA 256,512	SX7-A256,512
NEC	PC-9821Cx3 S5T,S7 model A/B	Pentium/100MHz	15.6(127.6) 0/4/2/8/32	0(512)						NE-SIMXB/NE-SIMXA 4x2,8x2,16x2,32x2	EMW-P / EMW 8,16,32,64 , EMF-P / EMF 4,8,16,32 (同型番を2枚組)	NE-XA 256,512	SX7-A256,512
NEC	PC-9821Es 340U,340N,540N	i486DX2/50MHz	5.6/37.6							NP34- 4,8,16,32	ENP- 8,16,32		
NEC	PC-9821La10 5 model A/B	Pentium/100MHz	7.6/39.6	0(0)						Nb64- 8,16,32	ENB- 8,16,32		
NEC	PC-9821La10 8 model A/B	Pentium/100MHz	15.6/39.6	0(0)						Nb64- 16,32 (内蔵8MBと差換)	ENB- 16,32 (内蔵8MBと差換)		
NEC	PC-9821La10 S8 model C/D	Pentium/100MHz	15.6/71.6	0(0)						Nb64- 16,32 (内蔵8MBと差換)	ENB- 16,32 (内蔵8MBと差換)		
NEC	PC-9821La7 D5 model A/B	Pentium/75MHz	7.6/39.6	0(0)						Nb64- 8,16,32	ENB- 8,16,32		
NEC	PC-9821Ld 260	i486SX/33MHz	1.6/33.6					Ld-UP(換装)		Ld34- 4,8,16,32	ENL- 8,16,32		
NEC	PC-9821Ld 350A,350A2	i486SX/33MHz	7.6/33.6					Ld-UP(換装)	Ld34- 8,16,32 (内蔵4MBと差換)	ENL- 8,16,32(内蔵4MBと差換)			
NEC	PC-9821Lt 260	i486DX/50MHz	1.6/33.6					Lt-UP(換装)		Ld34- 4,8,16,32	ENL- 8,16,32		
NEC	PC-9821Lt 350A,540A	i486DX/50MHz	7.6/33.6					Lt-UP(換装)	Ld34- 8,16,32 (内蔵4MBと差換)	ENL- 8,16,32(内蔵4MBと差換)			
NEC	PC-9821Lt2 3A,3D,7A	i486DX/50MHz	7.6/33.6					Lt2-UP(換装)	Ld34- 8,16,32 (内蔵4MBと差換)	ENL- 8,16,32(内蔵4MBと差換)			
NEC	PC-9821Na12 H10,H8	Pentium/120MHz	15.6/47.6	256(256)						Nb64- 8,16,32	ENB- 8,16,32		
NEC	PC-9821Na13 H10,C10	Pentium/133MHz	15.6/47.6	256(256)						Nb64- 8,16,32	ENB- 8,16,32		
NEC	PC-9821Na7 H3,H7,HC7	Pentium/75MHz	7.6/39.6							Ld34- 4,8,16,32	ENL- 8,16,32		
NEC	PC-9821Na9 H8	Pentium/90MHz	15.6/47.6	256(256)						Nb64- 8,16,32	ENB- 8,16,32		
NEC	PC-9821Nb10 S10F,S8	Pentium/100MHz	15.6/79.6	0(0)						Nb64- 8,16,32	ENB- 8,16,32		
NEC	PC-9821Nb10 5	Pentium/100MHz	7.6/61.6	0(0)						Nb64- 8,16,32	ENB- 8,16,32		
NEC	PC-9821Nb7 D5,C8	Pentium/75MHz	7.6/39.6							Nb64- 8,16,32	ENB- 8,16,32		
NEC	PC-9821Nd	i486SX/33MHz	1.6/33.6			PK-Nd133A , PK-Nd75-L , PK-Nd50-L	HND-33QP	ODP-DX4(100)-Nd , ODP-DX4-Nd-C	NP34- 4,8,16,32	ENP- 8,16,32			
NEC	PC-9821Nd 340W,810W	i486SX/33MHz	5.6/37.6			PK-Nd133A , PK-Nd75-L , PK-Nd50-L	HND-33QP	ODP-DX4(100)-Nd , ODP-DX4-Nd-C	NP34- 4,8,16,32	ENP- 8,16,32			
NEC	PC-9821Nd2	i486DX2/50MHz	1.6/33.6							Ld34- 4,8,16,32	ENL- 8,16,32		
NEC	PC-9821Nd2 3,5	i486DX2/50MHz	7.6/39.6							Ld34- 4,8,16,32	ENL- 8,16,32		
NEC	PC-9821Ne	i486SX/33MHz	2.6/14.6			PK-Ne133A , PK-Ne100-L , PK-Ne75-L	HNE-33QP	ODP-DX4(100)-Ne-C , ODP-DX4-Ne-C	NE34-A- 4,8,12	ENE- 8000,12M			
NEC	PC-9821Ne 120W	i486SX/33MHz	5.6/14.6			PK-Ne133A , PK-Ne100-L , PK-Ne75-L	HNE-33QP	ODP-DX4(100)-Ne-C , ODP-DX4-Ne-C	NE34-A- 4,8,12	ENE- 8000,12M			
NEC	PC-9821Ne2	i486SX/33MHz	1.6/33.6			PK-Nd133A , PK-Nd75-L , PK-Nd50-L	HND-33QP	ODP-DX4(100)-Nd , ODP-DX4-Nd-C	NP34- 4,8,16,32	ENP- 8,16,32			
NEC	PC-9821Ne2 340W	i486SX/33MHz	5.6/37.6			PK-Nd133A , PK-Nd75-L , PK-Nd50-L	HND-33QP	ODP-DX4(100)-Nd , ODP-DX4-Nd-C	NP34- 4,8,16,32	ENP- 8,16,32			
NEC	PC-9821Ne3	i486DX2/50MHz	1.6/33.6					Ne3-UP(換装)		Ld34- 4,8,16,32	ENL- 8,16,32		
NEC	PC-9821Ne3 3,5	i486DX2/50MHz	7.6/39.6					Ne3-UP(換装)		Ld34- 4,8,16,32	ENL- 8,16,32		
NEC	PC-9821Nf 340W,810W	Pentium/75MHz	7.6/39.6							NP34- 4,8,16,32	ENP- 8,16,32		
NEC	PC-9821Nm	i486DX2/50MHz	0.6/32.6							NP34- 4,8,16,32	ENP- 8,16,32		
NEC	PC-9821Nm 340	i486DX2/50MHz	1.6/33.6							NP34- 4,8,16,32	ENP- 8,16,32		
NEC	PC-9821Np 340W,540W,810W	intelDX4/75MHz	5.6/37.6							NP34- 4,8,16,32	ENP- 8,16,32		
NEC	PC-9821Ns 340W,540W,810W	i486DX2/50MHz	5.6/37.6							NP34- 4,8,16,32	ENP- 8,16,32		
NEC	PC-9821Nx 3,C7	IntelDX4/100MHz	7.6/39.6							Ld34- 4,8,16,32	ENL- 8,16,32		
NEC	PC-9821Ra20/N12	Pentium/200MHz	15.6(127.6)0/4/2/8/32							NE-ECC- 8x2,16x2,32x2 , NE-SIMXA 4x2,8x2,16x2,32x2	EMH-E / EMW 8,16,32,64 , EMF 4,8,16,32 (同型番を2枚組)		
NEC	PC-9821St20/L16	Pentium/200MHz	31.6(255.6)0/8/4/8/32	C256(256)						NE-SIMXA- 4x2,8x2,16x2,32x2(同型番を2セット)			
NEC	PC-9821Ts	i486SX/33MHz	3.6(io51.6?,me69.6)							TS-34 4,8 (追加増設 NE-SIM36-H 4,8,16)	要PC-9821TS-B01 EMF-P / EMF 4,8,16,32		
NEC	PC-9821Ts 120	i486SX/33MHz	5.6(io53.6?,me71.6)							TS-34 4,8 (追加増設 NE-SIM36-H 4,8,16)	要PC-9821TS-B01 EMF-P / EMF 4,8,16,32		
NEC	PC-9821V10 S5K,S7K model A,B	Pentium/100MHz	7.6(127.6) 0/4/2/4/32	0(256)	JBOXPODP3V166					NE-SIMXB/NE-SIMXA 4x2,8x2,16x2,32x2	EMW-P / EMW 8,16,32,64 , EMF-P / EMF 4,8,16,32 (同型番を2枚組)		SX7-A256
NEC	PC-9821V10 S5K,S7K model C,D	Pentium/100MHz	15.6(127.6)0/4/2/8/32	0(256)	JBOXPODP3V166					NE-SIMXB/NE-SIMXA 4x2,8x2,16x2,32x2	EMW-P / EMW 8,16,32,64 , EMF-P / EMF 4,8,16,32 (同型番を2枚組)		SX7-A256
NEC	PC-9821V10/C4R model A,B	Pentium/100MHz	7.6(127.6) 0/4/2/4/32	0(0)	JBOXPODP3V166					NE-SIMXB/NE-SIMXA 4x2,8x2,16x2,32x2	EMW-P / EMW 8,16,32,64 , EMF-P / EMF 4,8,16,32 (同型番を2枚組)		
NEC	PC-9821V10/C4R model E,F	Pentium/100MHz	15.6(127.6)0/4/2/8/32	0(0)	JBOXPODP3V166					NE-SIMXB/NE-SIMXA 4x2,8x2,16x2,32x2	EMW-P / EMW 8,16,32,64 , EMF-P / EMF 4,8,16,32 (同型番を2枚組)		
NEC	PC-9821V12/S5R,S7R model A,B	Pentium/120MHz	15.6(127.6)0/4/2/8/32	0(256)						NE-SIMXB/NE-SIMXA 4x2,8x2,16x2,32x2	EMW-P / EMW 8,16,32,64 , EMF-P / EMF 4,8,16,32 (同型番を2枚組)		SX7-A256

払込取扱票

02	東京	通常払込料金加入者負担

口座番号（右詰めにご記入ください）

0 0 1 5 0 - 3 - 5 1 9 6 1

金額　千 百 十 万 千 百 十 円　※

加入者名　株式会社 電波新聞社

料金　特殊取扱

通信欄

※定期購読誌名	購読期間	送金額（送料当社負担）
※新規 継続	年　月号より　年間	円

御希望誌・ソフト・グッズ名	冊数	送金額（送料共）
		円
		円
		円

フリガナ 送付先住所 □□□-□□	産業分類	所属又は職種
フリガナ 送付先御氏名	電話 TEL	年令 才 / 性別 男・女

払込人住所氏名　（郵便番号　　）※

（電話番号　－　－　）

受付局日附印

裏面の注意事項をお読みください。（郵政省）（私製承認 東 第1005号）

各票の※印欄は、払込人において記載してください。

切り取らないで郵便局にお出しください。

払込票兼受領証

口座番号　0 0 1 5 0 - 3　通常払込料金加入者負担

右詰めにご記入ください

5 1 9 6 1

加入者名　株式会社 電波新聞社

金額　千 百 十 万 千 百 十 円　※

払込人住所氏名　※

料金（消費税込み）円

受付局日附印

特殊取扱

記載事項を訂正した場合は、その箇所に訂正印を押してください。

切り取って郵便局へお出し下さい。

（消費税込料金となっております）

電波新聞社出版物一覧

95.11 現在

図解エレクトロニクス工作⑨	1,800円	〒310円	通信サービスのしくみ	2,000円	〒310円
世界の非静止衛星通信	1,400円	〒310円	デジタルICのすべて	1.900円	〒310円
第3級アマチュア無線技士受験マニュアル	2,000円	〒310円	コンピュータ ミュージック マガジン㊿	2.000円	〒240円
特殊無線技士受験マニュアル	2,800円	〒380円	オール・アバウト・ストリートファイターZERO	1.480円	〒310円
DCC,MDガイドブック②	1,200円	〒310円	BBS電話帳	2.800円	〒380円
新ビデオ技術ハンドブック	2,300円	〒310円	衛星のすべて（改訂版）	1,950円	〒310円
マルチメディアの基礎技術	2,000円	〒310円	エレクトロニクス用語辞典・改訂版	4,600円	〒380円
SEのための情報・システム工学入門	1,900円	〒310円	パソコン認定試験合格対策試験問題集3級・4級	2,000円	〒310円
VTRのすべて	1,900円	〒310円	衛星放送の越境と自由化	1,500円	〒310円
4アマ完全合格	1,160円	〒240円	JRA-VAN通信スターターブックforウィンドウズ	3.900円	〒240円
桐Ver. 4がわかる本入門編	1,900円	〒310円	アマチュア無線受験マニュアル	1.950円	〒380円
新・パソコンキャプテン通信スタータブック	3,900円	〒260円	米コンピュータ企業の興亡	1,700円	〒310円
まんが電気学入門	1,200円	〒310円	新トランジスタと半導体入門基本18章	1,600円	〒380円
家電産業成長の軌跡	1,800円	〒310円	たのしい電子工作④	1,550円	〒310円
アンテナ・クラフト・マニュアル	1,750円	〒310円	これから始める人の電気学入門講座	1,900円	〒380円

※上記以外にも新聞・出版物がございますので最寄りの本社，支局へお問合わせ下さい。

東京本社	03－3445－8201（ダイヤルイン）	関東総局	0273－26－3206	広島支局	082－228－5581
大阪本社	06－203－3361	静岡支局	054－254－6405	高松支局	0878－61－3111
西部本社	092－431－7411	新潟支局	025－245－2526	鹿児島支局	0992－26－3630
名古屋支局	052－261－4541	松本支局	0263－36－2266		
札幌支局	011－641－5591	金沢支局	0762－63－8661		
仙台支局	022－227－7211	京都支局	075－221－8021		

◆ 定期購読●直接購読のしおり ◆

弊社刊行の雑誌は，ご自宅直送方式の年間定期購読をお勧め申し上げます。スピーディーで確実，そしてお得な定期購読をぜひご利用下さいませ。

また　ご希望の雑誌・書籍が，ご近所の書店にない場合は右の振替用紙にて直接ご注文下さい。

■ 年間定期購読料（消費税込料金となっております。）

電　気　店	¥15,600	マイコンBASICマガジン	¥6,000
ラジオの製作	¥ 8,160	OAビジネスパソコン	¥6,600
電波新聞縮刷版	¥80,000		

■ 年間購読の特典

①特別号も通常の定価でご購読いただけます。
②電気店は13冊分の購読ができます。
③ＯＡビジネスパソコンは定期特別定価です。

◆確実な振替口座を利用してご送金下さい◆

送金手数料が不要で，確実な郵便振替でご送金をお願い申しあげます。手続きは簡単です。右の郵便振替用紙に下記の必要事項を記入し，郵便局窓口に必要金額と共にご提出いただくだけですみます。

①購読申込書に必要事項を記入ください。なお１年間，或は２年間購読かをはっきりご記入ください。
②払込通知票，払込票に送金合計金額と住所，氏名をご記入ください。払込通知票と払込票は絶対に切りはなさないようにしてください。なお，必ずフリガナをご記入下さい。
③弊社への御意見・御希望がございましたら，通信欄へご記入下さい。
④すべて記入が終了しましたら，案内文のみ切り離して郵便局窓口に金額を添えて提出してください。

✣ **振替によるご送金は，着本までに約２週間ほどかかりますのでお含みおきください。**
お急ぎの場合は，現金書留に，右購読申込書を同封してご送金ください。

この受領証は、郵便局で機械処理をした場合は郵便振替の払込みの証拠となるものですから大切に保存してください。

ご注意

この払込書は、機械で処理しますので、口座番号及び金額を記入する際は、枠内に丁寧に記入してください。

また、下部の欄（表面及び裏面）を汚したり、本票を折り曲げたりしないでください。

（郵政省）

キリトリ線

★プログラム投稿応募カード★

このカードは，プログラムの整理用に使います。必要事項を記入の上，作品に同封してください。
また，封筒にも機種名，タイトルを必ずお書きください。

マイコンBASICマガジン 応募カード

機種名	
プログラム名	
氏名	
年令	才
住所	〒
TEL番号	
応募年月日	年　月　日

キリトリ線

切手をお貼り下さい

郵便はがき

141-□□

（受取人）

東京都品川区東五反田１－11－15

電波新聞社

月刊
マイコンBASICマガジン
編集部⑩

ご住所（ふりがな）	〒　都・道　府・県		
電　話	―　―		
ご氏名（ふりがな）		年　齢	才
		性　別	男・女
職業：		勤務先または学校名：	
本誌を　毎月・時々・初めて 読む		何人で読みますか　（　）人	

お楽しみプレゼント⑩応募欄

＊263ページにお楽しみプレゼントのコーナーがあります。希望賞品番号と賞品名を一つだけご記入ください。

希望賞品名：

パソコン通信アンケート

・すでに始めている（月平均　時間）　・開始予定（　月）　・興味なし

キ リ ト リ 線

月刊マイコンBASICマガジン⑩ 愛読者カード

●記事欄　★OFコーナー　■質問・感想

●あなたの持っているコンピュータ機器をご紹介ください。

パソコン

Windows環境にある(95　3.1)　　ない

周辺機器

ゲーム機

●今後購入予定のコンピュータ機器は？

パソコン

周辺機器

ゲーム機

●今月号の本誌でよかった記事(タイトル名)は？

①　②　③

●くわしく紹介してほしいソフトは？

対応機種：

●くわしく紹介してほしいパソコン/ゲーム機/周辺機器は？

●今後購入を予定しているソフトは何ですか？

対応機種：

●学生の方にお聞きします。将来つきたい職業は？

●あなたの趣味はなんですか？

●広告資料請求欄●右のリストの番号を記入してください。

広告資料番号										

	掲載ページ	資料請求番号
ハード		
NECホームエレクトロニクス	表2～前付カラー3	1
ソニー	前付カラー9	2
NEC	表4	3
メディア		
帝人	前付カラー5	4
ソフト		
富士通	前付カラー10～11	5
セガ・エンタープライゼス	中付カラー132～133，記事中カラー208～209	6
オークスヘブン	中付カラー134～135	7
アートディンク	中付カラー136～137	8
アクティビジョンジャパン	中付カラー138～139	9
P'PRO	中付カラー140～141	10
クエスト(ボーステック)	中付カラー142	11
マスターピース	中付カラー143	12
グラムス	中付カラー144	13
メディアクエスト	中付カラー145	14
SPS	中付カラー146	15
エレクトロニック・アーツ・ビクター	中付カラー147	16
日本アドバンス・テクノロジー	中付カラー148	17
ジャパンホームビデオ	中付カラー149	18
マイコンソフト	前付カラー12～13，中付カラー150～151	19
徳間書店インターメディア	中付カラー152	20
塚本吉彦事務所	記事中カラー199	21
日本ファルコム	表3	22
レコード関連		
テイチク	前付カラー7	23
キングレコード(ファルコムレーベル)	記事中カラー227	24
NECアベニュー	記事中カラー233	25
ポニーキャニオン	記事中カラー234	26
学校関連		
代々木アニメーション学院	前付カラー8	27
東京ゲームデザイナー学院	前付18	28
その他		
トライ	記事中273	29
キョーワインターナショナル	後付305	30

キ リ ト リ 線

パワーアップできるパソコンの主な仕様					アクセラレーターのメーカー名と製品名					内部増設メモリメーカー名と製品名		セカンドキャッシュ	
メーカー	パソコン機種名	搭載CPU	RAM容量（最大）	セカンドキャッシュメモリ（最大）	インテル	アイ・オー・データ機器	メルコ	アセットコア	コンピュータテクニカ	アイ・オー・データ機器	メルコ	アイ・オー・データ機器	メルコ
NEC	PC-9821V13/S5R,S7R model A,B,C,D	Pentium/133MHz	15.6(127.6)0/4/2/8/32	0(256)						NE-SIMXB/NE-SIMXA 4x2,8x2,16x2,32x2	EMW-P / EMW 8,16,32,64 , EMF-P / EMF 4,8,16,32 (同型番2枚組)		SX7-A256
NEC	PC-9821V13/S5 model C2,D2,E2,F2	Pentium/133MHz	15.6(127.6)0/4/2/8/32	256(256)						NE-SIMXB/NE-SIMXA 4x2,8x2,16x2,32x2 , NE-EDO- 8x2,16x2,32x2	EMH-E / EMH / EMW-P / EMW 8,16,32,64 , EMF-P / EMF 4,8,16,32 (同型番2枚組)		
NEC	PC-9821V13/M7 model C2,D2	Pentium/133MHz	15.6(127.6)0/4/2/8/32	256(512)						NE-SIMXB/NE-SIMXA 4x2,8x2,16x2,32x2 , NE-EDO- 8x2,16x2,32x2	EMH-E / EMH / EMW-P / EMW 8,16,32,64 , EMF-P / EMF 4,8,16,32 (同型番2枚組)		
NEC	PC-9821V16/M7 model C2,D2	Pentium/166MHz	31.6(127.6)0/4/2/16/32	256(512)						NE-SIMXB/NE-SIMXA 4x2,8x2,16x2,32x2 , NE-EDO- 8x2,16x2,32x2	EMH-E / EMH / EMW-P / EMW 8,16,32,64 , EMF-P / EMF 4,8,16,32 (同型番2枚組)	NE-XA512(長表)	
NEC	PC-9821V16/S5 model C2,D2	Pentium/166MHz	15.6(127.6)0/4/2/8/32	256(512)						NE-SIMXB/NE-SIMXA 4x2,8x2,16x2,32x2 , NE-EDO- 8x2,16x2,32x2	EMH-E / EMH / EMW-P / EMW 8,16,32,64 , EMF-P / EMF 4,8,16,32 (同型番2枚組)		
NEC	PC-9821V20/M7 model C2,D2,E2,f2	Pentium/200MHz	31.6(127.6)0/4/2/16/32	256(512)						NE-SIMXB/NE-SIMXA 4x2,8x2,16x2,32x2 , NE-EDO- 8x2,16x2,32x2	EMH-E / EMH / EMW-P / EMW 8,16,32,64 , EMF-P / EMF 4,8,16,32 (同型番2枚組)	NE-XA512(長表)	
NEC	PC-9821V7 S5K,S7K model A,B	Pentium/75MHz	7.6(127.6) 0/4/2/4/32	0(256)	JBOXPODP3V125	PK-686P125				NE-SIMXB/NE-SIMXA 4x2,8x2,16x2,32x2	EMW-P / EMW 8,16,32,64 , EMF-P / EMF 4,8,16,32 (同型番2枚組)		SX7-A256
NEC	PC-9821V7 C4K model A,B	Pentium/75MHz	7.6(127.6) 0/4/2/4/32	0(0)	JBOXPODP3V125	PK-686P125				NE-SIMXB/NE-SIMXA 4x2,8x2,16x2,32x2	EMW-P / EMW 8,16,32,64 , EMF-P / EMF 4,8,16,32 (同型番2枚組)		
NEC	PC-9821Xa U8W,C9W,C10W,U1	Pentium/90MHz	7.6(127.6) 0/4/2/4/32							NE-SIMXA- 4x2,8x2,16x2,32x2	EMW-P / EMW 8,16,32,64 , EMF-P / EMF 4,8,16,32 (同型番2枚組)		
NEC	PC-9821Xa10 C4,C12	Pentium/100MHz	15.6(127.6)0/4/2/8/32	256(512)	専用タイプ9月発売					NE-SIMXA- 4x2,8x2,16x2,32x2	EMW-P / EMW 8,16,32,64 , EMF-P / EMF 4,8,16,32 (同型番2枚組)	NE-XA512(長表)	SX7-512(長表)
NEC	PC-9821Xa10 K8,K12	Pentium/100MHz	7.6(127.6) 0/4/2/4/32	0(512)	専用タイプ9月発売					NE-SIMXB/NE-SIMXA 4x2,8x2,16x2,32x2	EMW-P / EMW 8,16,32,64 , EMF-P / EMF 4,8,16,32 (同型番2枚組)	NE-XA256,512	SX7-A256,512
NEC	PC-9821Xa12 C8,C12,K8,K12	Pentium/120MHz	15.6(127.6)0/4/2/8/32	256(512)						NE-SIMXB/NE-SIMXA 4x2,8x2,16x2,32x2	EMW-P / EMW 8,16,32,64 , EMF-P / EMF 4,8,16,32 (同型番2枚組)	NE-XA512(長表)	SX7-512(長表)
NEC	PC-9821Xa13 K12,K16	Pentium/133MHz	15.6(127.6)0/4/2/8/32	256(512)						NE-SIMXB/NE-SIMXA 4x2,8x2,16x2,32x2	EMW-P / EMW 8,16,32,64 , EMF-P / EMF 4,8,16,32 (同型番2枚組)	NE-XA512(長表)	SX7-512(長表)
NEC	PC-9821Xa13 W12	Pentium/133MHz	15.6(255.6)0/4/2/8/64	256(512)						NE-ECC 8x2,16x2,32x2	EMH-E / EMW 8,16,32,64 , EMF 4,8,16,32 (同型番2枚組)		NE-XAV512K(長表)
NEC	PC-9821Xa16 R12,R16	Pentium/166MHz	15.6(127.6)0/4/2/8/32	256(512)						NE-SIMXB/NE-SIMXA 4x2,8x2,16x2,32x2	EMW-P / EMW 8,16,32,64 , EMF-P / EMF 4,8,16,32 (同型番2枚組)	NE-XA512(長表)	SX7-512(長表)
NEC	PC-9821Xa16 W16	Pentium/166MHz	15.6(255.6)0/4/2/8/64	256(512)						NE-ECC 8x2,16x2,32x2	EMH-E / EMW 8,16,32,64 , EMF 4,8,16,32 (同型番2枚組)		NE-XAV512K(長表)
NEC	PC-9821Xa16 W30	Pentium/166MHz	31.6(255.6)0/4/2/16/64	256(512)						NE-ECC 8x2,16x2,32x2	EMH-E / EMW 8,16,32,64 , EMF 4,8,16,32 (同型番2枚組)		NE-XAV512K(長表)
NEC	PC-9821Xa7 C4,C8	Pentium/75MHz	7.6(127.6) 0/4/2/4/32	256(512)	専用タイプ9月発売	PK-686P125				NE-SIMXA- 4x2,8x2,16x2,32x2	EMW-P / EMW 8,16,32,64 , EMF-P / EMF 4,8,16,32 (同型番2枚組)	NE-XA512(長表)	SX7-512(長表)
NEC	PC-9821Xa7e S17,S15	Pentium/75MHz	7.6(127.6) 0/4/2/4/32	0(256)	JBOXPODP3V125	PK-686P125				NE-SIMXB/NE-SIMXA 4x2,8x2,16x2,32x2	EMW-P / EMW 8,16,32,64 , EMF-P / EMF 4,8,16,32 (同型番2枚組)	NE-XA256	SX7-A256
NEC	PC-9821Xa9 C4,C8	Pentium/90MHz	7.6(127.6) 0/4/2/4/32	256(512)	専用タイプ9月発売					NE-SIMXA- 4x2,8x2,16x2,32x2	EMW-P / EMW 8,16,32,64 , EMF-P / EMF 4,8,16,32 (同型番2枚組)	NE-XA512(長表)	SX7-512(長表)
NEC	PC-9821Xb10/J8	Pentium/100MHz	7.6(127.6) 0/4/2/4/32	0(256)	JBOXPODP3V166					NE-SIMXB/NE-SIMXA 4x2,8x2,16x2,32x2	EMW-P / EMW 8,16,32,64 , EMF-P / EMF 4,8,16,32 (同型番2枚組)	NE-XA256	SX7-A256
NEC	PC-9821Xc13 M7	Pentium/133MHz	15.6/127.6 0/4/2/4/32	256(512)						NE-ECC/NE-EDO 8x2,16x2,32x2 , NE-SIMXB/NE-SIMXA 4x2,8x2,16x2,32x2	EMH-E / EMW 8,16,32,64 , EMF 4,8,16,32 (同型番2枚組)		
NEC	PC-9821Xc13 S5	Pentium/133MHz	15.6/127.6 0/4/2/4/32	256(256)						NE-ECC/NE-EDO 8x2,16x2,32x2 , NE-SIMXB/NE-SIMXA 4x2,8x2,16x2,32x2	EMH-E / EMW 8,16,32,64 , EMF 4,8,16,32 (同型番2枚組)		
NEC	PC-9821Xe U7W	i486SX/33MHz	5.6(95.6) 0/3/1/ /32		JBOXDX4ODP100 , JBOXPODP5V83K	PK-586X3	HAS-33TP	586X		NE-SIM32-H/NE-SIM36-H 4,8,16,32	EMF-P / EMF 4,8,16,32 , EXB 8,16 *1		
NEC	PC-9821Xe10 4	IntelDX4/100MHz	5.6(63.6) 0/2/1/ /32				HAS-33TP			NE-SIM32-H/NE-SIM36-H 4,8,16,32	EMF-P / EMF 4,8,16,32 , EXB 8,16 *1		
NEC	PC-9821Xe10 C4,S15	IntelDX4/100MHz	7.6(63.6) 0/2/1/8/32				HAS-33TP			NE-SIM32-H/NE-SIM36-H 4,8,16,32	EMF-P / EMF 4,8,16,32 , EXB 8,16 *1		
NEC	PC-9821Xe10 4-P	PentiumODP/83MHz	5.6(63.6) 0/2/1/ /32							NE-SIM32-H/NE-SIM36-H 4,8,16,32	EMF-P / EMF 4,8,16,32 , EXB 8,16 *1		
NEC	PC-9821Xe10 C4-P	PentiumODP/83MHz	7.6(63.6) 0/2/1/8/32							NE-SIM32-H/NE-SIM36-H 4,8,16,32	EMF-P / EMF 4,8,16,32 , EXB 8,16 *1		
NEC	PC-9821Xf U8W,C9W,U1	Pentium/60MHz	7.6(127.6) 0/4/2/4/32							NE-SIMXA- 4x2,8x2,16x2,32x2	EMW-P / EMW 8,16,32,64 , EMF-P / EMF 4,8,16,32 (同型番2枚組)		
NEC	PC-9821Xn U8W,U9W	Pentium/90MHz	7.6(95.6) 0/3/2/8/32		JBOXPODP3V150					NE-SIM32-H/NE-SIM36-H 4,8,16,32	EMF-P / EMF 4,8,16,32 , EXB 8,16 *1		
NEC	PC-9821Xp U8W,C9W	IntelDX4/100MHz	5.6(95.6) 0/3/1/ /32							NE-SIM32-H/NE-SIM36-H 4,8,16,32	EMF-P / EMF 4,8,16,32 , EXB 8,16 *1		
NEC	PC-9821Xs U7W,U7WL,C8W	i486DX2/66MHz	5.6(95.6) 0/3/1/ /32		JBOXDX4ODP100 , JBOXPODP5V83K					NE-SIM32-H/NE-SIM36-H 4,8,16,32	EMF-P / EMF 4,8,16,32 , EXB 8,16 *1		
NEC	PC-9821Xt/C10W	Pentium/90MHz	15.6(255.6)0/8/6/8/32							NE-SIMXA- 4x2,8x2,16x2,32x2	EMW-P / EMW 8,16,32,64 , EMF-P / EMF 4,8,16,32 (同型番2枚組)		
NEC	PC-9821Xt13 C12,K12	Pentium/133MHz	15.6(255.6)0/8/6/8/32	256(512)						NE-SIMXA- 4x2,8x2,16x2,32x2	EMW-P / EMW 8,16,32,64 , EMF-P / EMF 4,8,16,32 (同型番2枚組)	NE-XA512(長表)	SX7-512(長表)
NEC	PC-9821Xt16/R16	Pentium/166MHz	31.6(255.6)0/8/6/16/32	256(512)						NE-SIMXA- 4x2,8x2,16x2,32x2	EMW-P / EMW 8,16,32,64 , EMF-P / EMF 4,8,16,32 (同型番2枚組)	NE-XA512(長表)	SX7-512(長表)
NEC	PC-9821Xv13/R16	Pentium/133MHz	15.6(127.6)0/4/2/8/32	256(512)						NE-SIMXB/NE-SIMXA 4x2,8x2,16x2,32x2	EMW-P / EMW 8,16,32,64 , EMF-P / EMF 4,8,16,32 (同型番2枚組)	NE-XA512(長表)	SX7-512(長表)
NEC	PC-9821Xv13/W16	Pentium/133MHz	15.6(255.6)0/4/2/8/64	256(512)						NE-ECC 8x2,16x2,32x2	EMH-E / EMW 8,16,32,64 , EMF 4,8,16,32 (同型番2枚組)		NE-XAV512K(長表)
NEC	PC-9821Xv20/W30	Pentium/200MHz	31.6(255.6)0/4/2/16/64	256(512)						NE-ECC 8x2,16x2,32x2	EMH-E / EMW 8,16,32,64 , EMF 4,8,16,32 (同型番2枚組)		NE-XAV512K(長表)
NEC	PC-98GS model 1,2	i386SX/20MHz	2.6(8.6) 3/3/0/0/2				HRL-20TS	X Type S		PIO-SIM61			
NEC	PC-98RL model 2,5,21,51	i386DX/20MHz	1.5							PIO-RL34-4M			
NEC	PC-H98model105- 100,300	i486DX/66MHz	7.5(31.5?)					PNT-33		SIM14-4M			
NEC	PC-H98modelU105- 100,200	i486DX/66MHz	7.5(31.5?)							SIM14-4M			
NEC	PC-H98model80- 002,040,100	i486SX/16MHz	1.5(15.5)		JBOXDX4ODP75					PIO-SIM61			
NEC	PC-H98modelU80- 002,040,100	i486SX/16MHz	1.5(15.5)							PIO-SIM61			
NEC	PC-H98model90- 002,040,100	i486SX/25MHz	3.5(15.5?)		JBOXDX4ODP75			PNT-25		PIO-SIM61			
NEC	PC-H98modelU90- 002,040,100	i486SX/25MHz	3.5(15.5?)							PIO-SIM61			
エプソン	PC-286V STD,H20	i80286/10MHz	0.6			PK-V486/87SW2-L							
エプソン	PC-286VE STD,H40	i80286/12MHz	0.6			PK-VF486/87SW2-L							
エプソン	PC-286VF STD,H20,H40	i80286/12MHz	0.6			PK-VF486/87SW2-L							
エプソン	PC-286VG STD,H40	i80286/16MHz	0.6			PK-VG486/87SW3-L							
エプソン	PC-386 STD,H20,H40	i386DX/20MHz	1.6			PK-Cx486DRX2				EP-RB7D- 4,8 x2(追加増設EP-SIM2,4 x2 max16)	ERE-4		
エプソン	PC-386G STD,H100,F1	i386DX/33MHz	1.6			PK-EP486D-L				EP-RB7D- 4,8 x2(追加増設EP-SIM2,4 x2 max16)	ERE-4		
エプソン	PC-386GE 2,3,5,2E,5E	i386SX/16MHz	1.6(14.6)					X Type S		EP-SIM2,4 (追加増設EP-RB7D-4,8)	ERE-4		
エプソン	PC-386GS 2,3,5,2E,5E	i386DX/20MHz	1.6(14.6)			PK-Cx486DRX2,PK-EP486D-L		X Type S		EP-SIM2,4 x2 同型番2枚組 (追加増設EP-RB7D-4,8)	ERE-4		
エプソン	PC-386M STD,H40	i386SX/20MHz	0.6(4.6)					X Type S		EP-386M (追加増設PIO-SIM61)			
エプソン	PC-386P	i386SX/16MHz	1.6(14.6)					X Type S		EP-SIM2,4 (追加増設EP-RB01-4,8)	ERE-4		
エプソン	PC-386S STD,H40,F1,UST	i386SX/25MHz	1.6(14.6)			PK-EP486D-L		X Type P		EP-RB7D- 4,8 x2(追加増設EP-SIM2,4 x2 max16)	ERE-4		
エプソン	PC-386V STD,H20,H40	i386DX/20MHz	1.6(14.6)			PK-Cx486DRX2,PK-EP486D-L		X Type P		EP-RB7D- 4,8 x2(追加増設EP-SIM2,4 x2 max16)	ERE-4		
エプソン	PC-386VR STD,H40	i386SX/16MHz	1.6					X Type S					
エプソン	PC-486FE 2	i486SX/25MHz	1.6(21.6)		JBOXDX4ODP75			586S		EP-RB01 4,8 / EP-RB02 4,8,16			
エプソン	PC-486FE 1GW	i486SX/25MHz	5.6(21.6)		JBOXDX4ODP75			586S		EP-RB01 4,8 / EP-RB02 4,8,16			
エプソン	PC-486FR 2	i486SX/33MHz	1.6(21.6)		JBOXDX4ODP100	PK-EP586x3	HAS-33TP	FR-UP(専用)					
エプソン	PC-486FS 1GW	i486SX/33MHz	5.6(21.6)		JBOXDX4ODP100	PK-EP586x3	HAS-33TP	FR-UP(専用)					
エプソン	PC-486FS					PK-EP586x3		FS-UP(専用)					
エプソン	PC-486GF 2,3,5,2E,5E	i486SX/16MHz	1.6(14.6)		JBOXDX4ODP75		HFA-16HS,HFA-16QS			EP-SIM2,4 (追加増設EP-RB7D-4,8)	ERE-4		
エプソン	PC-486GR 2,3,5,2E,5E	i486SX/25MHz	1.6(14.6)		JBOXDX4ODP75			586G		EP-SIM2,4 (追加増設EP-RB7D-4,8)	ERE-4		
エプソン	PC-486GR Super 2,3,5,2E,5E	i486DX2/50MHz	3.6(45.6)		JBOXDX4ODPR75			586G		EP-SIM2,4 (追加増設EP-RB7D-4,8)	ERE-4		
エプソン	PC-486GRs 2,3,5,2E,5E	i486SX/25MHz	3.6(45.6)		JBOXDX4ODP75			586G		EP-SIM2,4 (追加増設EP-RB7D-4,8)	ERE-4		
エプソン	PC-486HG 2,3,5	i486DX2/50MHz	3.6(63.6)		JBOXPODP5V63			586X					
エプソン	PC-486HG 2GW	i486DX2/50MHz	7.6(63.6)		JBOXPODP5V63			586X					
エプソン	PC-486HX 2,3,5	i486DX2/66MHz	3.6(63.6)		JBOXPODP5V83S			586X					
エプソン	PC-486HX 2GW,3JW	i486DX2/66MHz	7.6(63.6)		JBOXPODP5V83S			586X					
エプソン	PC-486ME												
エプソン	PC-486MR 2	i486SX/33MHz	3.6(61.6)		JBOXDX4ODP100 , JBOXPODP5V83S			586X					
エプソン	PC-486MR 2GW	i486SX/33MHz	5.6(61.6)		JBOXDX4ODP100 , JBOXPODP5V83S								
エプソン	PC-486MS 2	i486DX/66MHz	3.6(61.6)		JBOXPODP5V83S			586X					
エプソン	PC-486MS 2IW	i486DX/66MHz	5.6(61.6)		JBOXPODP5V83S								
エプソン	PC-486MU 2GW,2GWM,2IWM2	i486DX2/66MHz	5.6(61.6)		JBOXDX4ODP100 , JBOXPODP5V83S			586X					
エプソン	PC-486MV 2J,2JM,2JVM	i486DX/66MHz	5.6(61.6)		JBOXPODP5V83S			586X					
エプソン	PC-486NOTE AS 2,1D,C2,X2	i486SX/25MHz	1.6(33.6)				HAV-33TJ	SUV75 , 586NASO		EP-SIMn- 2,4			
エプソン	PC-486NOTE AS D2	i486DX2/50MHz	5.6(33.6)				HAV-33TJ	SUV75 , 586NASO		EP-SIMn- 2,4			
エプソン	PC-486NOTE AU 2,C2,X2,2HT	i486SX/33MHz	3.6(35.6)				HAV-33TJ	SUV100		EP-SIMAU- 4,8,16 / EP-SIMn- 2,4	XRF- 4,8,16		
エプソン	PC-486NOTE AU 2HW,C2HW,X2HW	i486SX/33MHz	5.6(35.6)				HAV-33TJ	SUV100		EP-SIMAU- 4,8,16 / EP-SIMn- 2,4	XRF- 4,8,16		
エプソン	PC-486NOTE AV 2,C2,X2	i486DX2/50MHz	3.6(35.6)				HAV-33TJ	SUV100		EP-SIMAU- 4,8,16 / EP-SIMn- 2,4	XRF- 4,8,16		
エプソン	PC-486NOTE AV X1JW	i486DX2/50MHz	5.6(35.6)				HAV-33TJ	SUV100		EP-SIMAU- 4,8,16 / EP-SIMn- 2,4	XRF- 4,8,16		
エプソン	PC-486P 2,2E	i486SX/25MHz	1.6(14.6)		JBOXDX4ODP75			PNT-25		EP-SIM2,4 (追加増設EP-RB01-4,8)	ERE-4		
エプソン	PC-486P WIN	i486SX/25MHz	3.6(14.6)		JBOXDX4ODP75			PNT-25		EP-SIM2,4 (追加増設EP-RB01-4,8)	ERE-4		
エプソン	PC-486RS 2	i486DX/66MHz	3.6(61.6)		JBOXPODP5V83S			586X					
エプソン	PC-486SE 2	i486SX/25MHz	1.6(17.6)		JBOXDX4ODP75			586S					
エプソン	PC-486SR 2	i486SX/33MHz	3.6(19.6)		JBOXDX4ODP100	PK-EP586x3		SR-UP(専用)					
エプソン	PC-586MV	Pentium/60MHz	7.6(191.6)		JBOXPODP5V133					EP-SIM327- 4,8,16,32 (同型番2枚組)	EMF-P- 4,8,16,32 (同型番2枚組)		
エプソン	PC-586RA 2,1LW	Pentium/90MHz	7.6(191.6)		JBOXPODP3V150					EP-SIM327- 4,8,16,32 (同型番2枚組)	EMF-P- 4,8,16,32 (同型番2枚組)		
エプソン	PC-586RJ									EP-SIM327- 4,8,16,32 (同型番2枚組)			
エプソン	PC-586RT 1LW	Pentium/75MHz	7.6(191.6)		JBOXPODP3V125					EP-SIM327- 4,8,16,32 (同型番2枚組)	EMF-P- 4,8,16,32 (同型番2枚組)		
エプソン	PC-586RV 2	Pentium/60MHz	3.6(191.6)		JBOXPODP5V133					EP-SIM327- 4,8,16,32 (同型番2枚組)	EMF-P- 4,8,16,32 (同型番2枚組)		
エプソン	PC-586RV 1JW	Pentium/60MHz	7.6(191.6)		JBOXPODP5V133					EP-SIM327- 4,8,16,32 (同型番2枚組)	EMF-P- 4,8,16,32 (同型番2枚組)		
エプソン	PC-586RX 1LW	Pentium/100MHz	7.6(191.6)		JBOXPODP3V166					EP-SIM327- 4,8,16,32 (同型番2枚組)	EMF-P- 4,8,16,32 (同型番2枚組)		
エプソン	PCV-560S 2L,2LCD	Pentium/60MHz	8(128)	256(512)	JBOXPODP5V133								
エプソン	PCV-560F 3A,3L,3LCD	Pentium/90MHz	16(128)	256(512)	JBOXPODP3V150								
エプソン	PCV-590S 3L,3LCD	Pentium/90MHz	16(128)	256(512)	JBOXPODP3V150								
東芝	BREZZA 5100 CX/A,CX/B,CX/C,CI	*Pentium/100MHz	8(128) 0/4/2/4/32/128		JBOXPODP3V166					SIM367/SIM366/SIM327/SIM326 4,8,16,32(同型番2枚組) , DV-SIM326 4Mx2,8Mx2,16Mx2			
東芝	BREZZA 5120CI	*Pentium/120MHz	16(128) 0/4/2/8/32/128							SIM367/SIM366/SIM327/SIM326 4,8,16,32(同型番2枚組) , DV-SIM326 4Mx2,8Mx2,16Mx2			
東芝	BREZZA 5133DA	*Pentium/133MHz	16(128) 0/4/2/8/32/128							EDO326 4x2,8x2,16x2,32x2 , SIM367/SIM366/SIM327/SIM326 4,8,16,32(同型番2枚組) , DV-SIM326 4x2,8x2,16x2			
東芝	BREZZA 5166MA	*Pentium/166MHz	16(128) 0/4/2/8/32/128							EDO326 4x2,8x2,16x2,32x2 , SIM367/SIM366/SIM327/SIM326 4,8,16,32(同型番2枚組) , DV-SIM326 4x2,8x2,16x2			
東芝	J-3100PV2 433	i486SX/33MHz	8(56)		JBOXPODP5V83S					SIM367/SIM366/DV-SIM36 4,8,16			
東芝	J-3100PV2 466	i486DX/66MHz	8(56)	256	JBOXPODP5V83S					SIM367/SIM366/DV-SIM36 4,8,16			
東芝	J-3100 ZS	i386SX/						X Type S					
東芝	J-3100 PV3000 575	*Pentium/75MHz	8(128) 0/4/2/4/32/128							EDO326 4x2,8x2,16x2,32x2 , SIM367/SIM366/SIM327/SIM326 4,8,16,32(同型番2枚組) , DV-SIM326 4x2,8x2,16x2			
東芝	J-3100 PV3000 5120	*Pentium/120MHz	16(128) 0/4/2/8/32/128							EDO326 4x2,8x2,16x2,32x2 , SIM367/SIM366/SIM327/SIM326 4,8,16,32(同型番2枚組) , DV-SIM326 4x2,8x2,16x2			
東芝	J-3100 PV3000 5100	*Pentium/100MHz	16(128) 0/4/2/8/32/128							EDO326 4x2,8x2,16x2,32x2 , SIM367/SIM366/SIM327/SIM326 4,8,16,32(同型番2枚組) , DV-SIM326 4x2,8x2,16x2			
東芝	PV3000/5100 001S/D,081S/W,081CDS/W	*Pentium/100MHz	16(128) 0/4/2/8/32/128	256	JBOXPODP3V166					EDO326 4x2,8x2,16x2,32x2 , SIM367/SIM366/SIM327/SIM326 4,8,16,32(同型番2枚組) , DV-SIM326 4x2,8x2,16x2			
東芝	PV3000/575 001S/D,051S/W,051CD/S	*Pentium/75MHz	?(128) 0/4/2/?/32/128		JBOXPODP3V125					EDO326 4x2,8x2,16x2,32x2 , SIM367/SIM366/SIM327/SIM326 4,8,16,32(同型番2枚組) , DV-SIM326 4x2,8x2,16x2			
東芝	PV3000/5150	*Pentium/150MHz	16(128) 0/4/2/8/32/128							EDO326 4x2,8x2,16x2,32x2 , SIM367/SIM366/SIM327/SIM326 4,8,16,32(同型番2枚組) , DV-SIM326 4x2,8x2,16x2			
東芝	PV3000/5133	*Pentium/133MHz	16(128) 0/4/2/8/32/128							EDO326 4x2,8x2,16x2,32x2 , SIM367/SIM366/SIM327/SIM326 4,8,16,32(同型番2枚組) , DV-SIM326 4x2,8x2,16x2			
東芝	PV3000/5166	*Pentium/166MHz	16(128) 0/4/2/8/32/128							EDO326 4x2,8x2,16x2,32x2 , SIM367/SIM366/SIM327/SIM326 4,8,16,32(同型番2枚組) , DV-SIM326 4x2,8x2,16x2			
東芝	PV5000/5133	*Pentium/133MHz	16(128) 0/4/2/8/32/128							EDO326 4x2,8x2,16x2,32x2 , SIM367/SIM366/SIM327/SIM326 4,8,16,32(同型番2枚組) , DV-SIM326 4x2,8x2,16x2			
東芝	PV5000/5166	*Pentium/166MHz	16(128) 0/4/2/8/32/128							EDO326 4x2,8x2,16x2,32x2 , SIM367/SIM366/SIM327/SIM326 4,8,16,32(同型番2枚組) , DV-SIM326 4x2,8x2,16x2			
東芝	PV5000/5150	*Pentium/150MHz	16(128) 0/4/2/8/32/128							EDO326 4x2,8x2,16x2,32x2 , SIM367/SIM366/SIM327/SIM326 4,8,16,32(同型番2枚組) , DV-SIM326 4x2,8x2,16x2			
SONY	Quarterl_PCX-320 DS1,DS3,DS7,ES3,ES7	i386SX/20MHz	2(8)					X Type S					
富士通	FM TOWNS HR	i486SX/20MHz	4(28) 4/3/0/0/8/28	0(0)		PK-FM486				FJ-SIM32- 2,4,8	XMT- 2000,4000,8000		
富士通	FMV-425D FD,170,340	i486SX/25MHz	4(36)	128(?)	JBOXDX4ODP75 , JBOXDX4ODP100 , JBOXPODP5V63 , JBOXPODP5V83S					SIM367/SIM366/DV-SIM36 4,8,16	VMB-P/VMB 4,8,16 , VMB-W 8,16,32		
富士通	FMV-433D FD,170,340	i486SX/33MHz	4(36)	128(?)	JBOXDX4ODP100 , JBOXPODP5V63 , JBOXPODP5V83S					SIM367/SIM366/DV-SIM36 4,8,16	VMB-P/VMB 4,8,16 , VMB-W 8,16,32		
富士通	FMV-466D FD,170,340	i486DX2/66MHz	4(36)	128(?)	JBOXDX4ODPR100 , JBOXPODP5V83S					SIM367/SIM366/DV-SIM36 4,8,16	VMB-P/VMB 4,8,16 , VMB-W 8,16,32		
富士通	FMV-450sD2	*i486DX2/50MHz			JBOXDX4ODP75 , JBOXDX4ODP100 , JBOXPODP5V63 , JBOXPODP5V83S					SIM367/SIM366/DV-SIM36 4,8,16	VMB-P/VMB 4,8,16 , VMB-W 8,16,32(VMB-P/VMB 8 は2枚実装不可)		
富士通	FMV-499D3	*								SIM367/SIM366/DV-SIM36 4,8,16	VMB-P/VMB 4,8,16 , VMB-W 8,16,32		
富士通	FMV-466D3	*i486DX2/66MHz			JBOXDX4ODP100 , JBOXPODP5V83S					SIM367/SIM366/DV-SIM36 4,8,16	VMB-P/VMB 4,8,16 , VMB-W 8,16,32		
富士通	FMV-450sD3	i486DX2/50MHz			JBOXDX4ODP75 , JBOXDX4ODP100 , JBOXPODP5V63 , JBOXPODP5V83S					SIM367/SIM366/DV-SIM36 4,8,16	VMB-P/VMB 4,8,16 , VMB-W 8,16,32		
富士通	FMV-499D2	*								SIM367/SIM366/DV-SIM36 4,8,16	VMB-P/VMB 4,8,16 , VMB-W 8,16,32		
富士通	FMV-466D2 FD,170,340	i486DX2/66MHz	4(36)		JBOXDX4ODP100 , JBOXPODP5V83S					SIM367/SIM366/DV-SIM36 4,8,16	VMB-P/VMB 4,8,16 , VMB-W 8,16,32		
富士通	FMV-466D2 340C	i486DX2/66MHz	8(36)		JBOXDX4ODP100 , JBOXPODP5V83S					SIM367/SIM366/DV-SIM36 4,8,16	VMB-P/VMB 4,8,16 , VMB-W 8,16,32		
富士通	FMV-433sD2	*i486SX/33MHz			JBOXDX4ODP100 , JBOXPODP5V83S					SIM367/SIM366/DV-SIM36 4,8,16	VMB-P/VMB 4,8,16 , VMB-W 8,16,32(VMB-P/VMB 8 は2枚実装不可)		
富士通	FMV-425sD2	*i486SX/25MHz			JBOXDX4ODP75 , JBOXDX4ODP100 , JBOXPODP5V63 , JBOXPODP5V83S					SIM367/SIM366/DV-SIM36 4,8,16	VMB-P/VMB 4,8,16 , VMB-W 8,16,32(VMB-P/VMB 8 は2枚実装不可)		
富士通	FMV-4100D4	*								SIM367/SIM366/DV-SIM36 4,8,16,32	VMB-P/VMB 4,8,16,32 , VMB-W 8,16,32,64		
富士通	FMV-466D4	*i486DX2/66MHz			JBOXPODP5V83S最終					SIM367/SIM366/DV-SIM36 4,8,16,32	VMB-P/VMB 4,8,16,32 , VMB-W 8,16,32,64		
富士通	FMV-590DE FD,528,528C,730,730C	Pentium/90MHz	8(192)		JBOXPODP3V150					SIM367/SIM366/DV-SIM36 4,8,16,32(同型番2枚組)	VMB-W 8,16,32,64 , VMB-P/VMB 4,8,16,32(同型番2枚組)		
富士通	FMV-560DE FD,528,528C	Pentium/60MHz	8(192)		JBOXPODP5V133					SIM367/SIM366/DV-SIM36 4,8,16,32(同型番2枚組)	VMB-W 8,16,32,64 , VMB-P/VMB 4,8,16,32(同型番2枚組)		
富士通	FMV-566DE	*i486DX2/66MHz								SIM367/SIM366/DV-SIM36 4,8,16,32(同型番2枚組)	VMB-W 8,16,32,64 , VMB-P/VMB 4,8,16,32(同型番2枚組)		
富士通	FMV-590D2	*Pentium/90MHz								SIM367/SIM366/DV-SIM36 4,8,16,32(同型番2枚組)	VMB-W 8,16,32,64 , VMB-P/VMB 4,8,16,32(同型番2枚組)		
富士通	FMV-590T	*Pentium/90MHz								SIM367/SIM366/DV-SIM36 4,8,16,32(同型番2枚組)	VMB-W 8,16,32,64 , VMB-P/VMB 4,8,16,32(同型番2枚組)		
富士通	FMV-590D3	*Pentium/90MHz								SIM367/SIM366/DV-SIM36 4,8,16,32(同型番2枚組)	VMB-W 8,16,32,64 , VMB-P/VMB 4,8,16,32(同型番2枚組)		
富士通	FMV-560D3	Pentium/60MHz			JBOXPODP5V133					SIM367/SIM366/DV-SIM36 4,8,16,32(同型番2枚組)	VMB-W 8,16,32,64 , VMB-P/VMB 4,8,16,32(同型番2枚組)		
富士通	FMV-590T sp	*Pentium/90MHz								SIM367/SIM366/DV-SIM36 4,8,16,32(同型番2枚組)	VMB-W 8,16,32,64 , VMB-P/VMB 4,8,16,32(同型番2枚組)		

ODP, CPUアクセラレータ最新情報

■対応機種がたいへん多くなったため，文字が小さくなってしまいました。申しわけありませんがルーペをご利用ください。(編集部)

パワーアップできるパソコンの主な仕様					アクセラレーターのメーカー名と製品名					内部増設メモリメーカー名と製品名		セカンドキャッシュ	
メーカー	パソコン機種名	搭載CPU	RAM容量（最大）	セカンドキャッシュメモリ（最大）	インテル	アイ・オー・データ機器	メルコ	アセットコア	コンピュータテクニカ	アイ・オー・データ機器	メルコ	アイ・オー・データ機器	メルコ
富士通	FMV-590T2sp	*Pentium/90MHz								SIM367/SIM366/DV-SIM36 4,8,16,32(同型番を2枚組)			
富士通	FMV-5100D4	*Pentium/100MHz			JBOXPODP3V166					SIM367/SIM366/DV-SIM36 4,8,16,32(同型番を2枚組)			
富士通	FMV-575D4	Pentium/75MHz			JBOXPODP3V125					SIM367/SIM366/DV-SIM36 4,8,16,32(同型番を2枚組)			
富士通	FMV-5120T2	*Pentium/120MHz	16(192) 0/6/4/8/32/192							SIM367/SIM366 4,8,16,32(同型番を2枚組)	VMB-W 8,16,32,64 , VMB-P/VMB 4,8,16,32(同型番を2枚組)		
富士通	FMV-590T2	*Pentium/90MHz	16(192) 0/6/4/8/32/192							SIM367/SIM366 4,8,16,32(同型番を2枚組)	VMB-W 8,16,32,64 , VMB-P/VMB 4,8,16,32(同型番を2枚組)		
富士通	FMV-590DE2	Pentium/90MHz	16(192) 0/6/4/8/32/192	256(	JBOXPODP3V150					SIM367/SIM366 4,8,16,32(同型番を2枚組)	VMB-W 8,16,32,64 , VMB-P/VMB 4,8,16,32(同型番を2枚組)		
富士通	FMV-575DE2	Pentium/75MHz	16(192) 0/6/4/8/32/192	256(	JBOXPODP3V125					SIM367/SIM366 4,8,16,32(同型番を2枚組)	VMB-W 8,16,32,64 , VMB-P/VMB 4,8,16,32(同型番を2枚組)		
富士通	FMV-5133T3	*Pentium/133MHz	16(192) 0/6/4/8/32/192							SIM367/SIM366 4,8,16,32(同型番を2枚組)	VMB-W 8,16,32,64 , VMB-P/VMB 4,8,16,32(同型番を2枚組)		
富士通	FMV-5133DE3	*Pentium/133MHz	16(192) 0/6/4/8/32/192							SIM367/SIM366 4,8,16,32(同型番を2枚組)	VMB-W 8,16,32,64 , VMB-P/VMB 4,8,16,32(同型番を2枚組)		
富士通	FMV-5100DE3	Pentium/100MHz	16(192) 0/6/4/8/32/192		JBOXPODP3V166					SIM367/SIM366 4,8,16,32(同型番を2枚組)	VMB-W 8,16,32,64 , VMB-P/VMB 4,8,16,32(同型番を2枚組)		
富士通	FMV-5133D5	*Pentium/133MHz	16(128) 0/4/2/8/32/128							SIM367/SIM366 4,8,16,32(同型番を2枚組)	VMB-W 8,16,32,64 , VMB-P/VMB 4,8,16,32(同型番を2枚組)		
富士通	FMV-5100D5	*Pentium/100MHz	8(128) 0/4/2/4/32/128							SIM367/SIM366 4,8,16,32(同型番を2枚組)	VMB-W 8,16,32,64 , VMB-P/VMB 4,8,16,32(同型番を2枚組)		
富士通	FMV-575D5	Pentium/75MHz	8(128) 0/4/2/4/32/128		JBOXPODP3V125					SIM367/SIM366 4,8,16,32(同型番を2枚組)	VMB-W 8,16,32,64 , VMB-P/VMB 4,8,16,32(同型番を2枚組)		
富士通	FMV-6200T3	*PentiumPro/200MHz	32(128)0/4/2/16/32/128							SIM367/SIM366 4,8,16,32(同型番を2枚組)	VMB-W 8,16,32,64 , VMB-P/VMB 4,8,16,32(同型番を2枚組)		
富士通	FMV-6150T3	*PentiumPro/150MHz	16(128) 0/4/2/8/32/128							SIM367/SIM366 4,8,16,32(同型番を2枚組)	VMB-W 8,16,32,64 , VMB-P/VMB 4,8,16,32(同型番を2枚組)		
富士通	FMV-5166T3	*Pentium/166MHz	16(192) 0/6/4/8/32/192							SIM367/SIM366 4,8,16,32(同型番を2枚組)	VMB-W 8,16,32,64 , VMB-P/VMB 4,8,16,32(同型番を2枚組)		
富士通	FMV-5120DE3	*Pentium/120MHz	16(192) 0/6/4/8/32/192							SIM367/SIM366 4,8,16,32(同型番を2枚組)	VMB-W 8,16,32,64 , VMB-P/VMB 4,8,16,32(同型番を2枚組)		
富士通	FMV-5166D5	*Pentium/166MHz	16(128) 0/4/2/8/32/128							SIM367/SIM366 4,8,16,32(同型番を2枚組)	VMB-W 8,16,32,64 , VMB-P/VMB 4,8,16,32(同型番を2枚組)		
富士通	FMV-5120D5	*Pentium/120MHz	16(128) 0/4/2/8/32/128							SIM367/SIM366 4,8,16,32(同型番を2枚組)	VMB-W 8,16,32,64 , VMB-P/VMB 4,8,16,32(同型番を2枚組)		
富士通	FMV-5200T4	*Pentium/200MHz	16(192) 0/6/4/8/32/192							SIM366 4,8,16,32(同型番を2枚組)			
富士通	FMV-5150T4	*Pentium/150MHz	16(192) 0/6/4/8/32/192							SIM366 4,8,16,32(同型番を2枚組)			
富士通	FMV-5166D6	*Pentium/166MHz	16(128) 0/4/2/8/32/128							SIM366 4,8,16,32(同型番を2枚組)			
富士通	FMV-5133D6	*Pentium/133MHz	16(128) 0/4/2/8/32/128							SIM366 4,8,16,32(同型番を2枚組)			
富士通	FMV-5100D6	*Pentium/100MHz	?(128) 0/4/2/?/32/128							SIM366 4,8,16,32(同型番を2枚組)			
富士通	FMV-5166DE4	*Pentium/166MHz	16(192) 0/6/4/8/32/192							SIM366 4,8,16,32(同型番を2枚組)			
富士通	FMV-5133DE4	*Pentium/133MHz	16(192) 0/6/4/8/32/192							SIM366 4,8,16,32(同型番を2枚組)			
富士通	DESKPOWER C　FMV-466C	i486DX2/66MHz	8(32) 2/1/8/16	0(0)						SIM367/SIM366/DV-SIM36 4,8,16,32	VMB-P/VMB 4,8,16 , VMB-W 8,16,32		
富士通	DESKPOWER C　FMV-4100C2	*								SIM367/SIM366/DV-SIM36 4,8,16,32	VMB-P/VMB 4,8,16,32 , VMB-W 8,16,32,64		
富士通	DESKPOWER S　FMV-466D3	i486DX2/66MHz	8(64) 4/1/8/16	128(128)	JBOXDX4ODP100 , JBOXPODP5V83 S					SIM367/SIM366/DV-SIM36 4,8,16,32	VMB-P/VMB 4,8,16 , VMB-W 8,16,32		
富士通	DESKPOWER S　FMV-4100D4	*								SIM367/SIM366/DV-SIM36 4,8,16,32	VMB-P/VMB 4,8,16,32 , VMB-W 8,16,32,64		
富士通	DESKPOWER H　FMV-499D3	IntelDX4/100MHz	8(64) 4/1/8/16	128(128)						SIM367/SIM366/DV-SIM36 4,8,16,32	VMB-P/VMB 4,8,16 , VMB-W 8,16,32		
富士通	DESKPOWER SX　FMV-575D4	*Pentium/75MHz	8(128) 0/4/2/4/32/128		JBOXPODP3V125					SIM367/SIM366 4,8,16,32(同型番を2枚組)	VMB-W 8,16,32,64 , VMB-P/VMB 4,8,16,32(同型番を2枚組)		
富士通	DESKPOWER H　FMV-575D4	*Pentium/75MHz	8(128) 0/4/2/4/32/128		JBOXPODP3V125					SIM367/SIM366 4,8,16,32(同型番を2枚組)	VMB-W 8,16,32,64 , VMB-P/VMB 4,8,16,32(同型番を2枚組)		
富士通	DESKPOWER C　FMV-590C3	Pentium/90MHz	8(128) 0/4/2/4/32/128	0(0)						SIM367/SIM366/SIM327/SIM326 4,8,16,32(同型番を2枚組) , DV-SIM326 4Mx2,8Mx2,16Mx2	VMB-W/VMC-W 8,16,32,64 , VMB-P/VMB 4,8,16,32 VMG 8,16,32(同型番を2枚組)		
富士通	DESKPOWER CV　FMV-590C3	Pentium/90MHz	8(128) 0/4/2/4/32/128	0(0)						SIM367/SIM366/SIM327/SIM326 4,8,16,32(同型番を2枚組) , DV-SIM326 4Mx2,8Mx2,16Mx2	VMB-W/VMC-W 8,16,32,64 , VMB-P/VMB 4,8,16,32 VMG 8,16,32(同型番を2枚組)		
富士通	DESKPOWER S　FMV-5100D5	Pentium/100MHz	8(128) 0/4/2/4/32/128	256(256)	JBOXPODP3V166					SIM367/SIM366/SIM327/SIM326 4,8,16,32(同型番を2枚組) , DV-SIM326 4Mx2,8Mx2,16Mx2	VMB-W/VMC-W 8,16,32,64 , VMB-P/VMB 4,8,16,32 VMG 8,16,32(同型番を2枚組)		
富士通	DESKPOWER SX(95) FMV-5120D5	Pentium/120MHz	16(128) 0/4/2/8/32/128	256(256)						SIM367/SIM366/SIM327/SIM326 4,8,16,32(同型番を2枚組) , DV-SIM326 4Mx2,8Mx2,16Mx2	VMB-W/VMC-W 8,16,32,64 , VMB-P/VMB 4,8,16,32 VMG 8,16,32(同型番を2枚組)		
富士通	DESKPOWER SX(3.1)FMV-5120D5	Pentium/120MHz	8(128) 0/4/2/4/32/128	256(256)						SIM367/SIM366/SIM327/SIM326 4,8,16,32(同型番を2枚組) , DV-SIM326 4Mx2,8Mx2,16Mx2	VMB-W/VMC-W 8,16,32,64 , VMB-P/VMB 4,8,16,32 VMG 8,16,32(同型番を2枚組)		
富士通	DESKPOWER H(95) FMV-5133D5	Pentium/133MHz	16(128) 0/4/2/8/32/128	256(256)						SIM367/SIM366/SIM327/SIM326 4,8,16,32(同型番を2枚組) , DV-SIM326 4Mx2,8Mx2,16Mx2	VMB-W/VMC-W 8,16,32,64 , VMB-P/VMB 4,8,16,32 VMG 8,16,32(同型番を2枚組)		
富士通	DESKPOWER H(3.1) FMV-5133D5	Pentium/133MHz	8(128) 0/4/2/4/32/128	256(256)						SIM367/SIM366/SIM327/SIM326 4,8,16,32(同型番を2枚組) , DV-SIM326 4Mx2,8Mx2,16Mx2	VMB-W/VMC-W 8,16,32,64 , VMB-P/VMB 4,8,16,32 VMG 8,16,32(同型番を2枚組)		
富士通	DESKPOWER T　FMV-5133T3	Pentium/133MHz	16(192) 0/6/2/8/32/192	256(256)						SIM367/SIM366/SIM327/SIM326 4,8,16,32(同型番を2枚組) , DV-SIM326 4Mx2,8Mx2,16Mx2	VMB-W/VMC-W 8,16,32,64 , VMB-P/VMB 4,8,16,32 VMG 8,16,32(同型番を2枚組)		
富士通	DESKPOWER CE　FMV-5100C3	Pentium/100MHz	16(128) 0/4/2/8/32/120	0(0)	JBOXPODP3V166					SIM367/SIM366/SIM327/SIM326 4,8,16,32(同型番を2枚組) , DV-SIM326 4Mx2,8Mx2,16Mx2	VMB-W/VMC-W 8,16,32,64 , VMB-P/VMB 4,8,16,32 VMG 8,16,32(同型番を2枚組)		
富士通	DESKPOWER CE-A　FMV-5100C3	Pentium/100MHz	8(128) 0/4/2/4/32/128	0(0)	JBOXPODP3V166					SIM367/SIM366/SIM327/SIM326 4,8,16,32(同型番を2枚組) , DV-SIM326 4Mx2,8Mx2,16Mx2	VMB-W/VMC-W 8,16,32,64 , VMB-P/VMB 4,8,16,32 VMG 8,16,32(同型番を2枚組)		
富士通	DESKPOWER CM　FMV-5100C3	Pentium/100MHz	16(128) 0/4/2/8/32/128	0(0)	JBOXPODP3V166					SIM367/SIM366/SIM327/SIM326 4,8,16,32(同型番を2枚組) , DV-SIM326 4Mx2,8Mx2,16Mx2	VMB-W/VMC-W 8,16,32,64 , VMB-P/VMB 4,8,16,32 VMG 8,16,32(同型番を2枚組)		
富士通	DESKPOWER SE5　FMV-5120D5	Pentium/120MHz	16(128) 0/4/2/8/32/128	256(256)						SIM367/SIM366/SIM327/SIM326 4,8,16,32(同型番を2枚組) , DV-SIM326 4Mx2,8Mx2,16Mx2	VMB-W/VMC-W 8,16,32,64 , VMB-P/VMB 4,8,16,32 VMG 8,16,32(同型番を2枚組)		
富士通	DESKPOWER SE5A　FMV-5120D5	Pentium/120MHz	8(128) 0/4/2/4/32/128	256(256)						SIM367/SIM366/SIM327/SIM326 4,8,16,32(同型番を2枚組) , DV-SIM326 4Mx2,8Mx2,16Mx2	VMB-W/VMC-W 8,16,32,64 , VMB-P/VMB 4,8,16,32 VMG 8,16,32(同型番を2枚組)		
富士通	DESKPOWER SE7　FMV-5120D5	Pentium/120MHz	16(128) 0/4/2/8/32/128	256(256)						SIM367/SIM366/SIM327/SIM326 4,8,16,32(同型番を2枚組) , DV-SIM326 4Mx2,8Mx2,16Mx2	VMB-W/VMC-W 8,16,32,64 , VMB-P/VMB 4,8,16,32 VMG 8,16,32(同型番を2枚組)		
富士通	DESKPOWER SP5　FMV-5133D5	Pentium/133MHz	16(128) 0/4/2/8/32/128	256(256)						SIM367/SIM366/SIM327/SIM326 4,8,16,32(同型番を2枚組) , DV-SIM326 4Mx2,8Mx2,16Mx2	VMB-W/VMC-W 8,16,32,64 , VMB-P/VMB 4,8,16,32 VMG 8,16,32(同型番を2枚組)		
富士通	DESKPOWER SP5S　FMV-5133D5	Pentium/133MHz	16(128) 0/4/2/8/32/128	256(256)						SIM367/SIM366/SIM327/SIM326 4,8,16,32(同型番を2枚組) , DV-SIM326 4Mx2,8Mx2,16Mx2	VMB-W/VMC-W 8,16,32,64 , VMB-P/VMB 4,8,16,32 VMG 8,16,32(同型番を2枚組)		
富士通	DESKPOWER SP7S　FMV-5133D5	Pentium/133MHz	16(128) 0/4/2/8/32/128	256(256)						SIM367/SIM366/SIM327/SIM326 4,8,16,32(同型番を2枚組) , DV-SIM326 4Mx2,8Mx2,16Mx2	VMB-W/VMC-W 8,16,32,64 , VMB-P/VMB 4,8,16,32 VMG 8,16,32(同型番を2枚組)		
富士通	DESKPOWER SP7B　FMV-5133D5	Pentium/133MHz	8(128) 0/4/2/4/32/128	256(256)						SIM367/SIM366/SIM327/SIM326 4,8,16,32(同型番を2枚組) , DV-SIM326 4Mx2,8Mx2,16Mx2	VMB-W/VMC-W 8,16,32,64 , VMB-P/VMB 4,8,16,32 VMG 8,16,32(同型番を2枚組)		
富士通	DESKPOWER TE5　FMV-5120T3	Pentium/120MHz	16(192) 0/6/4/8/32/192	256(256)						SIM367/SIM366/SIM327/SIM326 4,8,16,32(同型番を2枚組) , DV-SIM326 4Mx2,8Mx2,16Mx2	VMB-W/VMC-W 8,16,32,64 , VMB-P/VMB 4,8,16,32 VMG 8,16,32(同型番を2枚組)		
富士通	DESKPOWER TP7　FMV-5150T3	Pentium/150MHz	16(192) 0/6/4/8/32/192	256(256)						SIM367/SIM366/SIM327/SIM326 4,8,16,32(同型番を2枚組) , DV-SIM326 4Mx2,8Mx2,16Mx2	VMB-W/VMC-W 8,16,32,64 , VMB-P/VMB 4,8,16,32 VMG 8,16,32(同型番を2枚組)		
富士通	DESKPOWER TP7M　FMV-5150T3	Pentium/150MHz	16(192) 0/6/4/8/32/192	256(256)						SIM367/SIM366/SIM327/SIM326 4,8,16,32(同型番を2枚組) , DV-SIM326 4Mx2,8Mx2,16Mx2	VMB-W/VMC-W 8,16,32,64 , VMB-P/VMB 4,8,16,32 VMG 8,16,32(同型番を2枚組)		
富士通	DESKPOWER CE　FMV-5120DPC	Pentium/120MHz	16(128) 0/4/2/8/32/128	0(0)						EDO326 4x2,8x2,16x2,32x2 , SIM367/SIM366/SIM327/SIM326 4,8,16,32(同型番を2枚組) , DV-SIM326 4x2,8x2,16x2	VMB-W/VMC-W 8,16,32,64 , VMB-P/VMB 4,8,16,32 VMG 8,16,32(同型番を2枚組)		
富士通	DESKPOWER CM　FMV-5120DPC	Pentium/120MHz	16(128) 0/4/2/8/32/128	0(0)						EDO326 4x2,8x2,16x2,32x2 , SIM367/SIM366/SIM327/SIM326 4,8,16,32(同型番を2枚組) , DV-SIM326 4x2,8x2,16x2	VMB-W/VMC-W 8,16,32,64 , VMB-P/VMB 4,8,16,32 VMG 8,16,32(同型番を2枚組)		
富士通	DESKPOWER SE　FMV-5133DPS	Pentium/133MHz	16(128) 0/4/2/8/32/128	256(256)						EDO326 4x2,8x2,16x2,32x2 , SIM367/SIM366/SIM327/SIM326 4,8,16,32(同型番を2枚組) , DV-SIM326 4x2,8x2,16x2	VMB-W/VMC-W 8,16,32,64 , VMB-P/VMB 4,8,16,32 VMG 8,16,32(同型番を2枚組)		
富士通	DESKPOWER SP　FMV-5150DPS	Pentium/150MHz	16(128) 0/4/2/8/32/128	256(256)						EDO326 4x2,8x2,16x2,32x2 , SIM367/SIM366/SIM327/SIM326 4,8,16,32(同型番を2枚組) , DV-SIM326 4x2,8x2,16x2	VMB-W/VMC-W 8,16,32,64 , VMB-P/VMB 4,8,16,32 VMG 8,16,32(同型番を2枚組)		
富士通	DESKPOWER TE　FMV-5133DPT	Pentium/133MHz	16(192) 0/6/4/8/32/192	256(256)						EDO326 4x2,8x2,16x2,32x2 , SIM366/SIM326 4,8,16,32(同型番を2枚組) , DV-SIM326 4x2,8x2,16x2	VMB-W/VMC-W 8,16,32,64 , VMB 4,8,16,32 VMG 8,16,32(同型番を2枚組)		
富士通	DESKPOWER TS　FMV-5150DPT	Pentium/150MHz	16(192) 0/6/4/8/32/192	256(256)						EDO326 4x2,8x2,16x2,32x2 , SIM366/SIM326 4,8,16,32(同型番を2枚組) , DV-SIM326 4x2,8x2,16x2	VMB-W/VMC-W 8,16,32,64 , VMB 4,8,16,32 VMG 8,16,32(同型番を2枚組)		
富士通	DESKPOWER TP　FMV-5166DPT	Pentium/166MHz	32(192)0/6/4/16/32/192	256(256)						EDO326 4x2,8x2,16x2,32x2 , SIM366/SIM326 4,8,16,32(同型番を2枚組) , DV-SIM326 4x2,8x2,16x2	VMB-W/VMC-W 8,16,32,64 , VMB 4,8,16,32 VMG 8,16,32(同型番を2枚組)		
富士通	FMR-280 P,M,H,L,E,A2,P2,H2,L2	*								SIM367/SIM366/DV-SIM36 4,8,16			
富士通	FMR-250 L,L2	*								SIM367/SIM366/DV-SIM36 4,8,16			
ｴﾌﾟｿﾝﾀﾞｲﾚｸﾄ	AT-3050	i486SX/25MHz	4(40)	0(256)	JBOXDX4ODPR100, JBOXPODP5V63, JBOXODP5V83 S					SIM367/SIM366/DV-SIM36/SIM327/SIM326 4,16	VMB-P/VMB 4,16		
ｴﾌﾟｿﾝﾀﾞｲﾚｸﾄ	AT-3050	i486SX/33MHz	4(40)	0(256)	JBOXDX4ODPR100, JBOXPODP5V63, JBOXODP5V83 S					SIM367/SIM366/DV-SIM36/SIM327/SIM326 4,16	VMB-P/VMB 4,16		
ｴﾌﾟｿﾝﾀﾞｲﾚｸﾄ	AT-3050	i486DX2/50MHz	4(40)	0(256)	JBOXDX4ODPR100, JBOXPODP5V63, JBOXODP5V83 S					SIM367/SIM366/DV-SIM36/SIM327/SIM326 4,16	VMB-P/VMB 4,16		
ｴﾌﾟｿﾝﾀﾞｲﾚｸﾄ	AT-3050	i486DX2/66MHz	4(40)	0(256)	JBOXDX4ODPR100, JBOXPODP5V63, JBOXODP5V83 S					SIM367/SIM366/DV-SIM36/SIM327/SIM326 4,16	VMB-P/VMB 4,16		
ｴﾌﾟｿﾝﾀﾞｲﾚｸﾄ	AT-3550	i486SX/25MHz	4(40)	0(256)	JBOXDX4ODPR100, JBOXPODP5V63, JBOXODP5V83 S					SIM367/SIM366/DV-SIM36/SIM327/SIM326 4,16	VMB-P/VMB 4,16		
ｴﾌﾟｿﾝﾀﾞｲﾚｸﾄ	AT-3550	i486SX/33MHz	4(40)	0(256)	JBOXDX4ODPR100, JBOXPODP5V63, JBOXODP5V83 S					SIM367/SIM366/DV-SIM36/SIM327/SIM326 4,16	VMB-P/VMB 4,16		
ｴﾌﾟｿﾝﾀﾞｲﾚｸﾄ	AT-3550	i486DX2/50MHz	4(40)	0(256)	JBOXDX4ODPR100, JBOXPODP5V63, JBOXODP5V83 S					SIM367/SIM366/DV-SIM36/SIM327/SIM326 4,16	VMB-P/VMB 4,16		
ｴﾌﾟｿﾝﾀﾞｲﾚｸﾄ	AT-3550	i486DX2/66MHz	4(40)	0(256)	JBOXDX4ODPR100, JBOXPODP5V63, JBOXODP5V83 S					SIM367/SIM366/DV-SIM36/SIM327/SIM326 4,16	VMB-P/VMB 4,16		
ｴﾌﾟｿﾝﾀﾞｲﾚｸﾄ	AT-6500	Pentium/75MHz	8(128)	256(256)	JBOXPODP3V125					SIM367/SIM366/DV-SIM36/SIM327/SIM326 4,8,16,32(同型番を2枚組)	VMB-P/VMB 4,8,16,32 VMG 8,16,32(同型番を2枚組)		
ｴﾌﾟｿﾝﾀﾞｲﾚｸﾄ	AT-6500	Pentium/120MHz	8(128)	256(256)						SIM367/SIM366/DV-SIM36/SIM327/SIM326 4,8,16,32(同型番を2枚組)	VMB-P/VMB 4,8,16,32 VMG 8,16,32(同型番を2枚組)		
ｴﾌﾟｿﾝﾀﾞｲﾚｸﾄ	AT-6500	Pentium/133MHz	8(128)	256(256)						SIM367/SIM366/DV-SIM36/SIM327/SIM326 4,8,16,32(同型番を2枚組)	VMB-P/VMB 4,8,16,32 VMG 8,16,32(同型番を2枚組)		
ｴﾌﾟｿﾝﾀﾞｲﾚｸﾄ	VT-75 S,G,N	Pentium/75MHz	8(128)	256(256)	JBOXPODP3V125＊					SIM367/SIM366/DV-SIM36/SIM327/SIM326 4,8,16,32(同型番を2枚組)	VMB-P/VMB 4,8,16,32 VMG 8,16,32(同型番を2枚組)		
ｴﾌﾟｿﾝ販売	VD510R	Pentium/100MHz	8(128)	256(256)	JBOXPODP3V166					SIM367/SIM366/DV-SIM36/SIM327/SIM326 4,8,16,32(同型番を2枚組)、EDO-326 4x2,8x2,16x2,32x2			
ｴﾌﾟｿﾝ販売	VD510S	Pentium/100MHz	8(128) 4/2/4/32	256(256)	JBOXPODP3V166					SIM367/SIM366/DV-SIM36/SIM327/SIM326 4,8,16,32(同型番を2枚組)、EDO-326 4x2,8x2,16x2,32x2			
ｴﾌﾟｿﾝ販売	VD510SR	Pentium/100MHz	16(128) 4/2/8/32	256(256)	JBOXPODP3V166					SIM367/SIM366/DV-SIM36/SIM327/SIM326 4,8,16,32(同型番を2枚組)、EDO-326 4x2,8x2,16x2,32x2			
ｴﾌﾟｿﾝ販売	VD512R	Pentium/120MHz	16(128) 4/2/8/32	256(256)									
ｴﾌﾟｿﾝ販売	VD512SR	Pentium/120MHz	16(128) 4/2/8/32	256(256)									
ｴﾌﾟｿﾝ販売	VD513S	Pentium/133MHz	16(128) 4/2/8/32	256(256)									
ｴﾌﾟｿﾝ販売	VD513SR	Pentium/133MHz	16(128) 4/2/8/32	256(256)									
ｴﾌﾟｿﾝ販売	VD516SR	Pentium/166MHz	16(128) 4/2/8/32	256(256)									
ｴﾌﾟｿﾝ販売	VD575R	Pentium/75MHz	8(128) 4/2/4/32	256(256)	JBOXPODP3V125					SIM367/SIM366/DV-SIM36/SIM327/SIM326 4,8,16,32(同型番を2枚組)、EDO-326 4x2,8x2,16x2,32x2			
ｴﾌﾟｿﾝ販売	VD590R	Pentium/90MHz	16(128) 4/2/4/32	256(256)	JBOXPODP3V150					SIM367/SIM366/DV-SIM36/SIM327/SIM326 4,8,16,32(同型番を2枚組)、EDO-326 4x2,8x2,16x2,32x2			
ｴﾌﾟｿﾝ販売	VT510R	Pentium/100MHz	8(128)	256(256)	JBOXPODP3V166					SIM367/SIM366/DV-SIM36/SIM327/SIM326 4,8,16,32(同型番を2枚組)、EDO-326 4x2,8x2,16x2,32x2			
ｴﾌﾟｿﾝ販売	VT510S	Pentium/100MHz	16(128) 4/2/8/32	256(256)	JBOXPODP3V166					SIM367/SIM366/DV-SIM36/SIM327/SIM326 4,8,16,32(同型番を2枚組)、EDO-326 4x2,8x2,16x2,32x2			
ｴﾌﾟｿﾝ販売	VT510SR	Pentium/100MHz	16(128) 4/2/8/32	256(256)	JBOXPODP3V166					SIM367/SIM366/DV-SIM36/SIM327/SIM326 4,8,16,32(同型番を2枚組)、EDO-326 4x2,8x2,16x2,32x2			
ｴﾌﾟｿﾝ販売	VT512R	Pentium/120MHz	16(128) 4/2/8/32	256(256)									
ｴﾌﾟｿﾝ販売	VT512SR	Pentium/120MHz	16(128) 4/2/8/32	256(256)									
ｴﾌﾟｿﾝ販売	VT513R	Pentium/133MHz	16(128) 4/2/8/32	256(256)									
ｴﾌﾟｿﾝ販売	VT513S	Pentium/133MHz	16(128) 4/2/8/32	256(256)									
ｴﾌﾟｿﾝ販売	VT513SR	Pentium/133MHz	16(128) 4/2/8/32	256(256)									
ｴﾌﾟｿﾝ販売	VT516SR	Pentium/166MHz	16(128) 4/2/8/32	256(256)									
ｴﾌﾟｿﾝ販売	VT575R	Pentium/75MHz	8(128) 4/2/4/32	256(256)	JBOXPODP3V125					SIM367/SIM366/DV-SIM36/SIM327/SIM326 4,8,16,32(同型番を2枚組)、EDO-326 4x2,8x2,16x2,32x2			
ｴﾌﾟｿﾝ販売	VT590R	Pentium/90MHz	16(128) 4/2/8/32	256(256)	JBOXPODP3V150					SIM367/SIM366/DV-SIM36/SIM327/SIM326 4,8,16,32(同型番を2枚組)、EDO-326 4x2,8x2,16x2,32x2			
コンパック	DESKPRO 2000 model5100/1200	Pentium/100MHz	16(128) 0/4/2/8/32/128	0(256)						EDO326 4x2,8x2,16x2,32x2	VMH / VMH-E 8,16,32,64 , VMB-W/VMC-W 8,16,32,64 , VMB-P/VMB 4,8,16,32 VMG 8,16,32(同型番を2枚組)		
コンパック	DESKPRO 2000 model5133/2500	Pentium/133MHz	16(128) 0/4/2/8/32/128	256(256)									
コンパック	DESKPRO 2000 model5133/2500/CD	Pentium/133MHz	16(128) 0/4/2/8/32/128	256(256)									
コンパック	DESKPRO 2000 model5166/2500	Pentium/166MHz	16(128) 0/4/2/8/32/128	256(256)						EDO326 4x2,8x2,16x2,32x2 , EDO327 16x2,32x2	VMH / VMH-E 8,16,32,64		
コンパック	DESKPRO 2000 model5166/2500/CD	Pentium/166MHz	32(128) 0/4/2/8/32/128	256(256)									
コンパック	DESKPRO 2000 model5200/2500	Pentium/200MHz	32(128) 0/4/2/16/32/128	256(256)									
コンパック	DESKPRO 2000 model6200/2500/CD , desktop	PentiumPRO/200MHz	16(192) 0/6/4/8/32/192	C256(256)									
コンパック	DESKPRO 2000 model6200/2500/CD , tower	PentiumPRO/200MHz	32(192) 0/6/4/16/32/192	C256(256)									
コンパック	DESKPRO 4/25iS 120W	i486SX/25MHz	4(32)		JBOXDX4ODPR75 , JBOXDX4ODPR100					SIM367/SIM366/DV-SIM36 4,8	VMB 4,8 , VMB-W 8,16		
コンパック	DESKPRO 4/25iS 340W	i486SX/25MHz	4(32)		JBOXDX4ODPR75 , JBOXDX4ODPR100					SIM367/SIM366/DV-SIM36 4,8	VMB 4,8 , VMB-W 8,16		
コンパック	DESKPRO 4/33i 120W	i486DX/33MHz	8(32)		JBOXDX4ODPR100					SIM367/SIM366/DV-SIM36 4,8	VMB 4,8 , VMB-W 8,16		
コンパック	DESKPRO 4/33i 340W	i486DX/33MHz	8(32)		JBOXDX4ODPR100					SIM367/SIM366/DV-SIM36 4,8	VMB 4,8 , VMB-W 8,16		
コンパック	DESKPRO 4/66i									SIM367/SIM366/DV-SIM36 4,8	VMB 4,8 , VMB-W 8,16		
コンパック	DESKPRO 4000 model5120/1620/CDS	Pentium/120MHz	16(256) 0/8/6/8/32/256	256(256)									
コンパック	DESKPRO 4000 model5133/1620/CDS	Pentium/133MHz	16(256) 0/8/6/8/32/256	256(256)									
コンパック	DESKPRO 4000 model5166/2500/CDS , desktop	Pentium/166MHz	16(256) 0/8/6/8/32/256	256(256)									
コンパック	DESKPRO 4000 model5166/2500/CDS , tower	Pentium/166MHz	32(256) 0/8/6/16/32/256	256(256)									
コンパック	DESKPRO 4100/3									SIM367/SIM366/DV-SIM36/SIM327/SIM326 4,8,16,32	VMB-P/VMB 4,8,16,32 , VMB-W 8,16,32,64		
コンパック	DESKPRO 4100/4									SIM367/SIM366/DV-SIM36/SIM327/SIM326 4,8,16,32	VMB-P/VMB 4,8,16,32 , VMB-W 8,16,32,64		
コンパック	DESKPRO 4100/5									SIM367/SIM366/DV-SIM36/SIM327/SIM326 4,8,16,32	VMB-P/VMB 4,8,16,32 , VMB-W 8,16,32,64		
コンパック	DESKPRO 450/3									SIM367/SIM366/DV-SIM36/SIM327/SIM326 4,8,16,32	VMB-P/VMB 4,8,16,32 , VMB-W 8,16,32,64		
コンパック	DESKPRO 5/60M									SIM367/SIM366/DV-SIM36 4,8,16,32(同型番を4枚組)	VMB-W 8,16,32,64(同型番を2セット) , VMB-P / VMB 4,8,16,32(同型番を4枚組)		
コンパック	DESKPRO 5/66M									SIM367/SIM366/DV-SIM36 4,8,16,32(同型番を4枚組)	VMB-W 8,16,32,64(同型番を2セット) , VMB-P / VMB 4,8,16,32(同型番を4枚組)		
コンパック	DESKPRO 5100/4 model1080									SIM367/SIM366/DV-SIM36/SIM327/SIM326 4,8,16,32(同型番を2枚組)	VMB-W/VMC-W 8,16,32,64 , VMB-P/VMB 4,8,16,32 VMG 8,16,32(同型番を2枚組)		
コンパック	DESKPRO 5100/4 model1200CDS	Pentium/100MHz	16(192) 0/6/4/8/32/192	256(256)						EDO326 4x2,8x2,16x2,32x2			
コンパック	DESKPRO 5100/5 model1080									SIM367/SIM366/DV-SIM36/SIM327/SIM326 4,8,16,32(同型番を2枚組)	VMB-W / VMC-W 8,16,32,64 , VMB-P / VMB 4,8,16,32 VMG 8,16,32(同型番を2枚組)		
コンパック	DESKPRO 5100/5 model1200	Pentium/100MHz	16(192) 0/6/2/8/32/192	0(256)						EDO326 4x2,8x2,16x2,32x2			
コンパック	DESKPRO 5120/4 model1080ML	Pentium/120MHz	16(192) 0/6/4/8/32/192	256(256)						SIM367/SIM366/SIM327/SIM326 4,8,16,32(同型番を2枚組) , DV-SIM326 4Mx2,8Mx2,16Mx2			
コンパック	DESKPRO 5120/4 model1080MX	Pentium/120MHz	16(192) 0/6/4/8/32/192	256(256)						SIM367/SIM366/SIM327/SIM326 4,8,16,32(同型番を2枚組) , DV-SIM326 4Mx2,8Mx2,16Mx2	VMB-W/VMC-W 8,16,32,64 , VMB-P/VMB 4,8,16,32 VMG 8,16,32(同型番を2枚組)		
コンパック	DESKPRO 5133/4 model1080ML	Pentium/133MHz	16(192) 0/6/4/8/32/192	256(256)						SIM367/SIM366/SIM327/SIM326 4,8,16,32(同型番を2枚組) , DV-SIM326 4Mx2,8Mx2,16Mx2	VMB-W/VMC-W 8,16,32,64 , VMB-P/VMB 4,8,16,32 VMG 8,16,32(同型番を2枚組)		
コンパック	DESKPRO 5133/4 model2000ML/CDS	Pentium/133MHz	16(192) 0/6/4/8/32/192	256(256)						EDO326 4x2,8x2,16x2,32x2	VMH / VMH-E 8,16,32,64 , VMB-W/VMC-W 8,16,32,64 , VMB-P/VMB 4,8,16,32 VMG 8,16,32(同型番を2枚組)		

パワーアップできるパソコンの主な仕様					アクセラレーターのメーカー名と製品名					内部増設メモリメーカー名と製品名		セカンドキャッシュ	
メーカー	パソコン機種名	搭載CPU	RAM容量（最大）	セカンドキャッシュメモリ（最大）	インテル	アイ・オー・データ機器	メルコ	アセットコア	コンピュータテクニカ	アイ・オー・データ機器	メルコ	アイ・オー・データ機器	メルコ
コンパック	DESKPRO 5133/5 model2000ML/CDS	Pentium/133MHz	16(192) 0/6/4/8/32/192	256(256)						EDO326 4x2,8x2,16x2,32x2	VMH / VMH-E 8,16,32,64		
コンパック	DESKPRO 5150/4 model2000ML	Pentium/150MHz	16(192) 0/6/4/8/32/192	256(256)						EDO326 4x2,8x2,16x2,32x2	VMH / VMH-E 8,16,32,64		
コンパック	DESKPRO 5150/5 model2000ML	Pentium/150MHz	16(192) 0/6/4/8/32/192	256(256)						EDO326 4x2,8x2,16x2,32x2	VMH / VMH-E 8,16,32,64		
コンパック	DESKPRO 5166/4 model2000ML	Pentium/166MHz	16(192) 0/6/4/8/32/192	256(256)						EDO326 4x2,8x2,16x2,32x2	VMH / VMH-E 8,16,32,64		
コンパック	DESKPRO 5166/5 model2000ML	Pentium/166MHz	16(192) 0/6/4/8/32/192	256(256)						EDO326 4x2,8x2,16x2,32x2			
コンパック	DESKPRO 575/3									SIM367/SIM366/DV-SIM36/SIM327/SIM326 4,8,16,32(同型番を2枚組)	VMB-W / VMC-W 8,16,32,64 , VMB-P / VMB 4,8,16,32 VMG 8,16,32(同型番を2枚組)		
コンパック	DESKPRO 575/4 model1080QV/CDS	Pentium/75MHz	16(192)	256(256)						SIM367/SIM366/DV-SIM36/SIM327/SIM326 4,8,16,32(同型番を2枚組)	VMB-W / VMC-W 8,16,32,64 , VMB-P / VMB 4,8,16,32 VMG 8,16,32(同型番を2枚組)		
コンパック	DESKPRO 575/5									SIM367/SIM366/DV-SIM36/SIM327/SIM326 4,8,16,32(同型番を2枚組)	VMB-W / VMC-W 8,16,32,64 , VMB-P / VMB 4,8,16,32 VMG 8,16,32(同型番を2枚組)		
コンパック	DESKPRO 590/4 model630QV	Pentium/90MHz	8(192)	256(256)						SIM367/SIM366/DV-SIM36/SIM327/SIM326 4,8,16,32(同型番を2枚組)	VMB-W / VMC-W 8,16,32,64 , VMB-P / VMB 4,8,16,32 VMG 8,16,32(同型番を2枚組)		
コンパック	DESKPRO 590/5									SIM367/SIM366/DV-SIM36/SIM327/SIM326 4,8,16,32(同型番を2枚組)	VMB-W / VMC-W 8,16,32,64 , VMB-P / VMB 4,8,16,32 VMG 8,16,32(同型番を2枚組)		
コンパック	DESKPRO 6000 model6180/2150/CDS	PentiumPRO/180MHz	32(256) 0/8/6/16/32/256	C256(256)									
コンパック	DESKPRO 6000 model6200/2150/CDS	PentiumPRO/200MHz	32(256) 0/8/6/16/32/256	C256(256)									
コンパック	DESKPRO XE4100 270W,525W	IntelDX4/100MHz	8(32)	256(256)						SIM367/SIM366/DV-SIM36 4,8	VMB 4,8 , VMB-W 8,16		
コンパック	DESKPRO XE450 170W,340W	i486DX2/50MHz	8(32)	0(256)	JBOXPODP5V63					SIM367/SIM366/DV-SIM36 4,8	VMB 4,8 , VMB-W 8,16		
コンパック	DESKPRO XE466 270W,525W	i486DX2/66MHz	8(32)	0(256)	JBOXPODP5V83 S					SIM367/SIM366/DV-SIM36 4,8	VMB 4,8 , VMB-W 8,16		
コンパック	DESKPRO XE560 270W,525W	Pentium/60MHz	8(136) 8/4/4/0/32/136	0(256)						SIM367/SIM366/DV-SIM36 4,8,16,32(同型番を4枚組)	VMB-W 8,16,32,64(同型番を2セット) , VMB-P / VMB 4,8,16,32(同型番を4枚組)		
コンパック	DESKPRO XL466 model270W,535W/CDS									SIM367/SIM366/DV-SIM36 4,8,16,32(同型番を2枚組)	VMB-W 8,16,32,64 , VMB-P/VMB 4,8,16,32(同型番を2枚組)		
コンパック	DESKPRO XL5100 model2100ML/CDS	Pentium/100MHz	16(144)16/4/4/0/32/144	256(256)						SIM367/SIM366 4,8,16,32(同型番を2枚組)	VMB-W 8,16,32,64 , VMB-P/VMB 4,8,16,32(同型番を2枚組)		
コンパック	DESKPRO XL5120 model2100ML/CDS	Pentium/120MHz	16(144)16/4/4/0/32/144	256(256)						SIM367/SIM366 4,8,16,32(同型番を2枚組)	VMB-W 8,16,32,64 , VMB-P/VMB 4,8,16,32(同型番を2枚組)		
コンパック	DESKPRO XL5133 model2100ML/CDS	Pentium/133MHz	16(144)16/4/4/0/32/144	256(256)						SIM367/SIM366 4,8,16,32(同型番を2枚組)	VMB-W 8,16,32,64 , VMB-P/VMB 4,8,16,32(同型番を2枚組)		
コンパック	DESKPRO XL560 model270W,535W/CDS									SIM367/SIM366/DV-SIM36 4,8,16,32(同型番を2枚組)	VMB-W 8,16,32,64 , VMB-P/VMB 4,8,16,32 (同型番を2枚組)		
コンパック	DESKPRO XL566 535W/CDS	Pentium/66MHz	16(144)16/4/4/0/32/144	0(256)	JBOXPODP5V133					SIM367/SIM366 4,8,16,32 (同型番を2枚組)	VMB-W 8,16,32,64 , VMB-P/VMB 4,8,16,32 (同型番を2枚組)		
コンパック	DESKPRO XL575 model1050W	Pentium/75MHz	16(144)16/4/4/0/32/144	0(256)	JBOXPODP3V125					SIM367/SIM366 4,8,16,32 (同型番を2枚組)	VMB-W 8,16,32,64 , VMB-P/VMB 4,8,16,32 (同型番を2枚組)		
コンパック	DESKPRO XL590 model535W,1050W	Pentium/90MHz	16(144)16/4/4/0/32/144	0(256)	JBOXPODP3V150					SIM367/SIM366 4,8,16,32 (同型番を2枚組)	VMB-W 8,16,32,64 , VMB-P/VMB 4,8,16,32 (同型番を2枚組)		
コンパック	DESKPRO XL6150 model2100/PD	PentiumPro/150MHz	32(512)	C256(256)									
コンパック	DESKPRO XL6200 model2100/PD	PentiumPro/200MHz	32(512)	C256(256)									
コンパック	DESKPRO XL6200 model2500/CD	PentiumPro/200MHz	32(512)	C256(256)									
コンパック	PRESARIO 433	i486SX/33MHz	8(20)	0(0)	JBOXDX4ODPR100					SIM367/SIM366/DV-SIM36 4,8	VMB-P/VMB 4,8 VMB-W 8,16		
コンパック	PRESARIO 5224	Pentium/100Mhz	8(72) 8/2/2/0/32/72	0(0)						SIM366/SIM326 4,8,16,32(同型番を2枚組) , DV-SIM326 4x2,8x2,16x2	VMB-W / VMC-W 8,16,32,64 , VMB-P / VMB 4,8,16,32 VMG 8,16,32(同型番を2枚組)		
コンパック	PRESARIO 5526	Pentium/75Mhz	8(72)	0(0)						SIM367/SIM366/DV-SIM36/SIM327/SIM326 4,8,16,32(同型番を2枚組)	VMB-W / VMC-W 8,16,32,64 , VMB-P / VMB 4,8,16,32 VMG 8,16,32(同型番を2枚組)		
コンパック	PRESARIO 7170	Pentium/90Mhz	8(128)	0(256)						SIM367/SIM366/DV-SIM36/SIM327/SIM326 4,8,16,32(同型番を2枚組)	VMB-W / VMC-W 8,16,32,64 , VMB-P / VMB 4,8,16,32 VMG 8,16,32(同型番を2枚組)		
コンパック	PRESARIO 7242		16(128) 0/4/2/8/32/128							EDO326 4x2,8x2,16x2,32x2	VMH / VMH-E 8,16,32,64 , VMC-W 8,16,32,64 , VMB-P 4,8,16,32 VMG 8,16,32(同型番を2枚組)		
コンパック	PRESARIO 7244	Pentium/133Mhz	16(128) 0/4/2/8/32/128	0(256)						EDO326 4x2,8x2,16x2,32x2	VMH / VMH-E 8,16,32,64 , VMC-W 8,16,32,64 , VMB-P 4,8,16,32 VMG 8,16,32(同型番を2枚組)		
コンパック	PRESARIO 7660	Pentium/166Mhz	16(128) 0/4/2/8/32/128	?256(256)						EDO326 4x2,8x2,16x2,32x2			
コンパック	PRESARIO 9542	Pentium/100Mhz	8(136)	256(256)						SIM367/SIM366/DV-SIM36/SIM327/SIM326 4,8,16,32(同型番を2枚組)	VMB-W / VMC-W 8,16,32,64 , VMB-P / VMB 4,8,16,32 VMG 8,16,32(同型番を2枚組)		
コンパック	PRESARIO 9650	Pentium/150Mhz	16(136) 8/4/2/4/32/136	?256(256)						SIM366/SIM326 4,8,16,32(同型番を2枚組) , DV-SIM326 4x2,8x2,16x2	VMB-W / VMC-W 8,16,32,64 , VMB-P / VMB 4,8,16,32 VMG 8,16,32(同型番を2枚組)		
コンパック	PRESARIO CDS520	i486SX2/66MHz	8(64) 4/2/?/?/?	0(0)						SIM367/SIM366/DV-SIM36/SIM327/SIM326 4,8,16,32	VMB-P / VMB 4,8,16,32 , VMB-W 8,16,32,64		
コンパック	PRESARIO CDS524	i486DX2/66MHz	8(64)	0(0)						SIM367/SIM366/DV-SIM36/SIM327/SIM326 4,8,16,32	VMB-P / VMB 4,8,16,32 , VMB-W 8,16,32,64		
コンパック	PRESARIO CDS527										VMB-P / VMB 4,8,16,32 , VMB-W 8,16,32,64		
コンパック	PRESARIO CDTV528	i486DX2/66MHz	8(64)	0(0)						SIM367/SIM366/DV-SIM36/SIM327/SIM326 4,8,16,32	VMB-P / VMB 4,8,16,32 , VMB-W 8,16,32,64		
コンパック	Prolinea 4/100 model200,525	IntelDX4/100Mhz	8(100) 4/3/2/4/32/100	0(128)						SIM367/SIM366/DV-SIM36 4,8,16,32	VMB-P / VMB 4,8,16,32 , VMB-W 8,16,32,64		
コンパック	Prolinea 4/25S 120W	i486SX/25MHz	4(32)	0(0)	JBOXDX4ODP75					SIM367/SIM366/DV-SIM36 4,8	VMB-P/VMB 4,8 , VMB-W 8,16		
コンパック	Prolinea 4/25S 340W	i486SX/25MHz	4(32)	0(0)	JBOXDX4ODP75					SIM367/SIM366/DV-SIM36 4,8	VMB-P/VMB 4,8 , VMB-W 8,16		
コンパック	Prolinea 4/33 120W	i486SX/33MHz	4(32)	0(0)	JBOXDX4ODPR100					SIM367/SIM366/DV-SIM36 4,8	VMB-P/VMB 4,8 , VMB-W 8,16		
コンパック	Prolinea 4/33 340W	i486SX/33MHz	4(32)	0(0)	JBOXDX4ODPR100					SIM367/SIM366/DV-SIM36 4,8	VMB-P/VMB 4,8 , VMB-W 8,16		
コンパック	Prolinea 4/33S model200,200CDS	i486SX/33MHz	4(100) 4/3/3/0/32/100	8(128)	JBOXDX4ODPR100					SIM367/SIM366/DV-SIM36 4,8,16,32	VMB-P / VMB 4,8,16,32 , VMB-W 8,16,32,64		
コンパック	Prolinea 4/33S CDS model200(164552-294)	i486SX/33MHz	4(100) 4/3/3/0/32/100	8(128)	JBOXDX4ODPR100					SIM367/SIM366/DV-SIM36 4,8,16,32	VMB-P / VMB 4,8,16,32 , VMB-W 8,16,32,64		
コンパック	Prolinea 4/33S CDS 200W(164552-694)				JBOXDX4ODPR100					SIM367/SIM366/DV-SIM36 4,8,16,32	VMB-P / VMB 4,8,16,32 , VMB-W 8,16,32,64		
コンパック	Prolinea 4/50									SIM367/SIM366/DV-SIM36 4,8	VMB-P/VMB 4,8 , VMB-W 8,16		
コンパック	Prolinea 4/66 120,320,340W									SIM367/SIM366/DV-SIM36 4,8			
コンパック	Prolinea 4/66 model200,525	i486DX2/66MHz	4(100) 4/3/3/0/32/100	0(128)						SIM367/SIM366/DV-SIM36 4,8,16,32	VMB-P/VMB 4,8 , VMB-W 8,16		
コンパック	Prolinea 4100/4									SIM367/SIM366/DV-SIM36/SIM327/SIM326 4,8,16,32	VMB-P / VMB 4,8,16,32 , VMB-W 8,16,32,64		
コンパック	Prolinea 4100/5 model420CDS	IntelDX4/100MHz	8(136) 8/4/4/0/32/136	256(256)						SIM367/SIM366/DV-SIM36/SIM327/SIM326 4,8,16,32	VMB-P / VMB 4,8,16,32 , VMB-W 8,16,32,64		
コンパック	Prolinea 450/3 270W	i486DX2/50MHz	8(136)	0(256)	JBOXPODP5V63 , JBOXPODP5V83 S					SIM367/SIM366/DV-SIM36/SIM327/SIM326 4,8,16,32	VMB-P/VMB 4,8		
コンパック	Prolinea 466/3 420W	i486DX2/66MHz	8(136)	0(256)	JBOXPODP5V83 S					SIM367/SIM366/DV-SIM36/SIM327/SIM326 4,8,16,32			
コンパック	Prolinea 466/4 420CDS	i486DX2/66MHz	8(136)	0(256)	JBOXPODP5V83 S					SIM367/SIM366/DV-SIM36/SIM327/SIM326 4,8,16,32	VMB-P / VMB 4,8,16,32 , VMB-W 8,16,32,64		
コンパック	Prolinea 466/4 420W	i486DX2/66MHz	8(136)	0(256)	JBOXPODP5V83 S					SIM367/SIM366/DV-SIM36/SIM327/SIM326 4,8,16,32	VMB-P / VMB 4,8,16,32 , VMB-W 8,16,32,64		
コンパック	Prolinea 5100/4 model1080W	Pentium/100MHz	16(192) 0/6/4/8/32/192	256(256)						SIM367/SIM366/SIM327/SIM326 4,8,16,32(同型番を2枚組) , DV-SIM326 4Mx2,8Mx2,16Mx2	VMB-W / VMC-W 8,16,32,64 , VMB-P / VMB 4,8,16,32 VMG 8,16,32(同型番を2枚組)		
コンパック	Prolinea 5100/5		16(192) 0/6/4/8/32/192							SIM367/SIM366/DV-SIM36/SIM327/SIM326 4,8,16,32(同型番を2枚組)	VMB-W / VMC-W 8,16,32,64 , VMB-P / VMB 4,8,16,32 VMG 8,16,32(同型番を2枚組)		
コンパック	Prolinea 5100e model630W,1060W,M1060/SP	Pentium/100MHz	8(136) 8/4/4/0/32/136	0(256)						SIM367/SIM366/SIM327/SIM326 4,8,16,32(同型番を2枚組) , DV-SIM326 4Mx2,8Mx2,16Mx2	VMB-W / VMC-W 8,16,32,64 , VMB-P / VMB 4,8,16,32 VMG 8,16,32(同型番を2枚組)		
コンパック	Prolinea 5120/4		16(192) 0/6/4/8/32/192							SIM367/SIM366/SIM327/SIM326 4,8,16,32(同型番を2枚組) , DV-SIM326 4Mx2,8Mx2,16Mx2	VMB-W / VMC-W 8,16,32,64 , VMB-P / VMB 4,8,16,32 VMG 8,16,32(同型番を2枚組)		
コンパック	Prolinea 5120e model1060W,M1060/SP	Pentium/120MHz	8(136) 8/4/4/0/32/136	0(256)						SIM367/SIM366/SIM327/SIM326 4,8,16,32(同型番を2枚組) , DV-SIM326 4Mx2,8Mx2,16Mx2	VMB-W / VMC-W 8,16,32,64 , VMB-P / VMB 4,8,16,32 VMG 8,16,32(同型番を2枚組)		
コンパック	Prolinea 5133/4 model1080ML	Pentium/133MHz	16(192) 0/6/4/8/32/192	256(256)						SIM367/SIM366/SIM327/SIM326 4,8,16,32(同型番を2枚組) , DV-SIM326 4Mx2,8Mx2,16Mx2	VMB-W / VMC-W 8,16,32,64 , VMB-P / VMB 4,8,16,32 VMG 8,16,32(同型番を2枚組)		
コンパック	Prolinea 5133/4 model2000ML/CDS	Pentium/133MHz	16(192) 0/6/4/8/32/192	256(256)						EDO326 4x2,8x2,16x2,32x2	?		
コンパック	Prolinea 5133/5 model1080ML	Pentium/133MHz	16(192) 0/6/4/8/32/192	256(256)						SIM367/SIM366/SIM327/SIM326 4,8,16,32(同型番を2枚組) , DV-SIM326 4Mx2,8Mx2,16Mx2	VMB-W / VMC-W 8,16,32,64 , VMB-P / VMB 4,8,16,32 VMG 8,16,32(同型番を2枚組)		
コンパック	Prolinea 5133/5 model2000ML/CDS	Pentium/133MHz	16(192) 0/6/4/8/32/192	256(256)						EDO326 4x2,8x2,16x2,32x2	?		
コンパック	Prolinea 5150/4 model2000ML	Pentium/150MHz	16(192) 0/6/4/8/32/192	256(256)						EDO326 4x2,8x2,16x2,32x2			
コンパック	Prolinea 5150/5 model2000ML	Pentium/150MHz	16(192) 0/6/4/8/32/192	256(256)						EDO326 4x2,8x2,16x2,32x2			
コンパック	Prolinea 5166/4 model2000ML	Pentium/166MHz	16(192) 0/6/4/8/32/192	256(256)						EDO326 4x2,8x2,16x2,32x2			
コンパック	Prolinea 5166/5 model2000ML	Pentium/166MHz	16(192) 0/6/4/8/32/192	256(256)						EDO326 4x2,8x2,16x2,32x2			
コンパック	Prolinea 575/3 420W	Pentium/75MHz	8(192) 0/6/4/4/32/192	256(256)	JBOXPODP3V125					SIM367/SIM366/DV-SIM36/SIM327/SIM326 4,8,16,32(同型番を2枚組)	VMB-W / VMC-W 8,16,32,64 , VMB-P / VMB 4,8,16,32 VMG 8,16,32(同型番を2枚組)		
コンパック	Prolinea 575/4 420CDS	Pentium/75MHz	8(192) 0/6/4/4/32/192	256(256)	JBOXPODP3V125					SIM367/SIM366/DV-SIM36/SIM327/SIM326 4,8,16,32(同型番を2枚組)	VMB-W / VMC-W 8,16,32,64 , VMB-P / VMB 4,8,16,32 VMG 8,16,32(同型番を2枚組)		
コンパック	Prolinea 575/4 630CDS	Pentium/75MHz	8(192) 0/6/4/4/32/192	256(256)	JBOXPODP3V125					SIM367/SIM366/DV-SIM36/SIM327/SIM326 4,8,16,32(同型番を2枚組)	VMB-W / VMC-W 8,16,32,64 , VMB-P / VMB 4,8,16,32 VMG 8,16,32(同型番を2枚組)		
コンパック	Prolinea 575/5		?(192) 0/6/4/?/32/192							SIM367/SIM366/DV-SIM36/SIM327/SIM326 4,8,16,32(同型番を2枚組)	VMB-W / VMC-W 8,16,32,64 , VMB-P / VMB 4,8,16,32 VMG 8,16,32(同型番を2枚組)		
コンパック	Prolinea 590/4 model630CDS	Pentium/90MHz	8(192) 0/6/?/?/32/192	256(256)						SIM367/SIM366/SIM327/SIM326 4,8,16,32(同型番を2枚組) , DV-SIM326 4Mx2,8Mx2,16Mx2	VMB-W / VMC-W 8,16,32,64 , VMB-P / VMB 4,8,16,32 VMG 8,16,32(同型番を2枚組)		
コンパック	Prolinea 590/5		?(192) 0/6/4/?/32/192							SIM367/SIM366/DV-SIM36/SIM327/SIM326 4,8,16,32(同型番を2枚組)	VMB-W / VMC-W 8,16,32,64 , VMB-P / VMB 4,8,16,32 VMG 8,16,32(同型番を2枚組)		
コンパック	Prolinea MT4/33S 340W	i486SX/33MHz	4(64)	0(128)	JBOXDX4ODPR100 , JBOXPODP5V83S					?SIM367/SIM366/DV-SIM36 4,8,16,32	?VMB-P / VMB 4,8,16,32 , VMB-W 8,16,32,64		
コンパック	Prolinea MT4/33S CDS	i486SX/33MHz	4(64)	0(128)	JBOXDX4ODPR100 , JBOXPODP5V83S					SIM367/SIM366/DV-SIM36 4,8,16,32	VMB-P / VMB 4,8,16,32 , VMB-W 8,16,32,64		
コンパック	Prolinea MT4/66 340W	i486DX2/66MHz	4(64)	0(128)	JBOXDX4ODPR100 , JBOXPODP5V83S					SIM367/SIM366/DV-SIM36 4,8,16,32	VMB-P / VMB 4,8,16,32 , VMB-W 8,16,32,64		
コンパック	Prolinea MT4/66 CDS	i486DX2/66MHz	4(64)	0(128)	JBOXDX4ODPR100 , JBOXPODP5V83S					SIM367/SIM366/DV-SIM36 4,8,16,32	VMB-P / VMB 4,8,16,32 , VMB-W 8,16,32,64		
コンパック	Prolinea Net1/25S 100W	i486SX/25MHz	4(20)	0(0)	JBOXDX4ODPR100					SIM367/SIM366/DV-SIM36 4,8			
コンパック	Prolinea Net1/33S 200W	i486SX/33MHz	4(20)	0(0)	JBOXDX4ODPR100					SIM367/SIM366/DV-SIM36 4,8	VMB-P/VMB 4,8 , VMB-W 8,16		
コンパック	PROSIGNIA 4/33- 1,535	i486SX/33MHz	8(128) 4/?/?/32	0(256)						SIM367/SIM366/DV-SIM36 4,8,16,32	VMB-P/VMB 4,8,16,32 , VMB-W 8,16,32,64		
コンパック	PROSIGNIA 4/66- 1,1050	i486DX2/66MHz	16(128)4/?/?/32	0(256)						SIM367/SIM366/DV-SIM36 4,8,16,32	VMB-P/VMB 4,8,16,32 , VMB-W 8,16,32,64		
コンパック	PROSIGNIA 5/60- 1,1050,2100A	Pentium/60MHz	16(144)	0(256)						SIM367/SIM366/DV-SIM36 4,8,16,32(同型番を4枚組)	VMB-W 8,16,32,64 (同型番を2セット), VMB 4,8,16,32 (同型番を4枚組)		
コンパック	PROSIGNIA300 5/120- 1,4300	Pentium/120MHz	16(208)	256(256)							VMB-W 8,16,32,64 , VMB 4,8,16,32 (同型番を2枚組)		
コンパック	PROSIGNIA300 5/150- 1,4300	Pentium/150MHz	16(208)	?256(256)							VMB-W 8,16,32,64 , VMB 4,8,16,32 (同型番を2枚組)		
コンパック	PROSIGNIA300 5/75-	Pentium/150MHz	16(208)16/6/6/0/32/208							SIM367/SIM366 4,8,16,32(同型番を2枚組)			
コンパック	PROSIGNIA300 5/90- 1,1050,2100	Pentium/90MHz	16(208)16/6/6/0/32/208	256(256)						SIM367/SIM366 4,8,16,32(同型番を2枚組)	VMB-W 8,16,32,64 , VMB 4,8,16,32 (同型番を2枚組)		
コンパック	PROSIGNIA500 5/90- 1,2100,2100A	Pentium/90MHz	16(144)16/4/4/0/32/144	256(256)						SIM367/SIM366 4,8,16,32(同型番を2枚組)	VMB-W 8,16,32,64 (同型番を2セット), VMB 4,8,16,32 (同型番を4枚組)		
デル	OptiPlex 466/Le	i486DX2/66MHz	8(64)	128	JBOXPODP5V83 S					SIM367/SIM366/DV-SIM36/SIM327/SIM326 4,8,16,32	VMB-P / VMB 4,8,16,32 , VMB-W 8,16,32,64		
デル	OptiPlex 4100/Le									SIM367/SIM366/DV-SIM36/SIM327/SIM326 4,8,16,32	VMB-P / VMB 4,8,16,32 , VMB-W 8,16,32,64		
デル	OptiPlex 4100/MTe									SIM367/SIM366/DV-SIM36/SIM327/SIM326 4,8,16,32	VMB-P / VMB 4,8,16,32 , VMB-W 8,16,32,64		
デル	OptiPlex 4100/MXe									SIM367/SIM366/DV-SIM36/SIM327/SIM326 4,8,16,32	VMB-P / VMB 4,8,16,32 , VMB-W 8,16,32,64		
デル	OptiPlex 466/MTe									SIM367/SIM366/DV-SIM36/SIM327/SIM326 4,8,16,32	VMB-P / VMB 4,8,16,32 , VMB-W 8,16,32,64		
デル	OptiPlex 466/MXe									SIM367/SIM366/DV-SIM36/SIM327/SIM326 4,8,16,32	VMB-P / VMB 4,8,16,32 , VMB-W 8,16,32,64		
デル	OptiPlex 4100/MXV									SIM367/SIM366/DV-SIM36/SIM327/SIM326 4,16	VMB-P / VMB 4,16 , VMB-W 8,32		
デル	OptiPlex 450s/MXV									SIM367/SIM366/DV-SIM36/SIM327/SIM326 4,16	VMB-P / VMB 4,16 , VMB-W 8,32		
デル	OptiPlex 466/MXV									SIM367/SIM366/DV-SIM36/SIM327/SIM326 4,16	VMB-P / VMB 4,16 , VMB-W 8,32		
デル	OptiPlex XPS4100/MXV									SIM367/SIM366/DV-SIM36/SIM327/SIM326 4,16	VMB-P / VMB 4,16 , VMB-W 8,32		
デル	OptiPlex XPS466/MXV									SIM367/SIM366/DV-SIM36/SIM327/SIM326 4,16	VMB-P / VMB 4,16 , VMB-W 8,32		
デル	OptiPlex 450s/LV									SIM367/SIM366/DV-SIM36/SIM327/SIM326 4,16			
デル	OptiPlex 466/LV									SIM367/SIM366/DV-SIM36/SIM327/SIM326 4,16			
デル	OptiPlex 4100/LV									SIM367/SIM366/DV-SIM36/SIM327/SIM326 4,16			
デル	OptiPlex XPS4100/LV									SIM367/SIM366/DV-SIM36/SIM327/SIM326 4,16			
デル	OptiPlex XPS466/LV									SIM367/SIM366/DV-SIM36/SIM327/SIM326 4,16			
デル	OptiPlex X5100										VMB-W / VMC-W 8,16,32,64 , VMB-P / VMB 4,8,16,32 VMG 8,16,32(同型番を2枚組)		
デル	OptiPlex XL5100									SIM367/SIM366/DV-SIM36/SIM327/SIM326 4,8,16,32(同型番を2枚組)			
デル	OptiPlex X5120										VMB-W / VMC-W 8,16,32,64 , VMB-P / VMB 4,8,16,32 VMG 8,16,32(同型番を2枚組)		
デル	OptiPlex XL5120									SIM367/SIM366/DV-SIM36/SIM327/SIM326 4,8,16,32(同型番を2枚組)			
デル	OptiPlex X5133										VMB-W / VMC-W 8,16,32,64 , VMB-P / VMB 4,8,16,32 VMG 8,16,32(同型番を2枚組)		
デル	OptiPlex XL5133									SIM367/SIM366/DV-SIM36/SIM327/SIM326 4,8,16,32(同型番を2枚組)			
デル	OptiPlex X575										VMB-W / VMC-W 8,16,32,64 , VMB-P / VMB 4,8,16,32 VMG 8,16,32(同型番を2枚組)		
デル	OptiPlex XL575									SIM367/SIM366/DV-SIM36/SIM327/SIM326 4,8,16,32(同型番を2枚組)			
デル	OptiPlex X590										VMB-W / VMC-W 8,16,32,64 , VMB-P / VMB 4,8,16,32 VMG 8,16,32(同型番を2枚組)		
デル	OptiPlex XL590									SIM367/SIM366/DV-SIM36/SIM327/SIM326 4,8,16,32(同型番を2枚組)	VMB-W / VMC-W 8,16,32,64 , VMB-P / VMB 4,8,16,32 VMG 8,16,32(同型番を2枚組)		
デル	OptiPlex XM575									SIM367/SIM366/DV-SIM36/SIM327/SIM326 4,8,16,32(同型番を2枚組)			
デル	OptiPlex XM590									SIM367/SIM366/DV-SIM36/SIM327/SIM326 4,8,16,32(同型番を2枚組)	VMB-W / VMC-W 8,16,32,64 , VMB-P / VMB 4,8,16,32 VMG 8,16,32(同型番を2枚組)		
デル	OptiPlex XM5100									SIM367/SIM366/DV-SIM36/SIM327/SIM326 4,8,16,32(同型番を2枚組)			
デル	OptiPlex XM5120									SIM367/SIM366/DV-SIM36/SIM327/SIM326 4,8,16,32(同型番を2枚組)			
デル	OptiPlex XM5133									SIM367/SIM366/DV-SIM36/SIM327/SIM326 4,8,16,32(同型番を2枚組)			
デル	OptiPlex XMT575									SIM367/SIM366/DV-SIM36/SIM327/SIM326 4,8,16,32(同型番を2枚組)			
デル	OptiPlex XMT590									SIM367/SIM366/DV-SIM36/SIM327/SIM326 4,8,16,32(同型番を2枚組)	VMB-W / VMC-W 8,16,32,64 , VMB-P / VMB 4,8,16,32 VMG 8,16,32(同型番を2枚組)		
デル	OptiPlex XMT5100									SIM367/SIM366/DV-SIM36/SIM327/SIM326 4,8,16,32(同型番を2枚組)			
デル	OptiPlex XMT5120									SIM367/SIM366/DV-SIM36/SIM327/SIM326 4,8,16,32(同型番を2枚組)			
デル	OptiPlex XMT5133									SIM367/SIM366/DV-SIM36/SIM327/SIM326 4,8,16,32(同型番を2枚組)			
デル	OptiPlex 560										VMB-W 8,16,32,64 , VMB-P / VMB 4,8,16,32(同型番を2枚組)		
デル	OptiPlex 560/L									SIM367/SIM366/DV-SIM36/SIM327/SIM326 4,8,16,32(同型番を2枚組)	VMB-W 8,16,32,64 , VMB-P / VMB 4,8,16,32(同型番を2枚組)		
デル	OptiPlex 566										VMB-W 8,16,32,64 , VMB-P / VMB 4,8,16,32(同型番を2枚組)		
デル	OptiPlex 590										VMB-W 8,16,32,64 , VMB-P / VMB 4,8,16,32(同型番を2枚組)		
デル	486/NP 466/NP									SIM367/SIM366/DV-SIM36/SIM327/SIM326 4,16	VMB-P / VMB 4,16 , VMB-W 8,32		
デル	486/NP 450S/NP									SIM367/SIM366/DV-SIM36/SIM327/SIM326 4,16	VMB-P / VMB 4,16 , VMB-W 8,32		
デル	486/NP 433/NP									SIM367/SIM366/DV-SIM36/SIM327/SIM326 4,16	VMB-P / VMB 4,16 , VMB-W 8,32		
デル	486/NP 433S/NP									SIM367/SIM366/DV-SIM36/SIM327/SIM326 4,16	VMB-P / VMB 4,16 , VMB-W 8,32		
デル	OmniPlex 560									SIM367/SIM366/DV-SIM36 4,8,16,32(同型番を2枚組)			
デル	OmniPlex 566									SIM367/SIM366/DV-SIM36 4,8,16,32(同型番を2枚組)			
デル	OmniPlex 590									SIM367/SIM366/DV-SIM36 4,8,16,32(同型番を2枚組)			
デル	OmniPlex 5100									SIM367/SIM366/DV-SIM36 4,8,16,32(同型番を2枚組)			
デル	OptiPlex GXL575									EDO326 4x2,8x2,16x2,32x2	VMH / VMH-E 8,16,32,64		
デル	OptiPlex GXL590									EDO326 4x2,8x2,16x2,32x2			
デル	OptiPlex GXL5100									EDO326 4x2,8x2,16x2,32x2			
デル	OptiPlex GXL5120									EDO326 4x2,8x2,16x2,32x2			

ODP, CPUアクセラレータ最新情報

■対応機種がたいへん多くなったため，文字が小さくなってしまいました。申しわけありませんがルーペをご利用ください。(編集部)

パワーアップできるパソコンの主な仕様					アクセラレーターのメーカー名と製品名					内部増設メモリメーカー名と製品名		セカンドキャッシュ	
メーカー	パソコン機種名	搭載CPU	RAM容量（最大）	セカンドキャッシュメモリ（最大）	インテル	アイ・オー・データ機器	メルコ	アセットコア	コンピュータテクニカ	アイ・オー・データ機器	メルコ	アイ・オー・データ機器	メルコ
デル	OptiPlex GXL5133									EDO326 4x2,8x2,16x2,32x2			
デル	OptiPlex GXL5150									EDO326 4x2,8x2,16x2,32x2			
デル	OptiPlex GXL5166									EDO326 4x2,8x2,16x2,32x2			
デル	OptiPlex GXM575									EDO326 4x2,8x2,16x2,32x2			
デル	OptiPlex GXM590									EDO326 4x2,8x2,16x2,32x2			
デル	OptiPlex GXM5100									EDO326 4x2,8x2,16x2,32x2			
デル	OptiPlex GXM5120									EDO326 4x2,8x2,16x2,32x2	VMH / VMH-E 8,16,32,64		
デル	OptiPlex GXM5133									EDO326 4x2,8x2,16x2,32x2	VMH / VMH-E 8,16,32,64		
デル	OptiPlex GXM5150									EDO326 4x2,8x2,16x2,32x2			
デル	OptiPlex GXM5166									EDO326 4x2,8x2,16x2,32x2			
デル	OptiPlex GXMT575									EDO326 4x2,8x2,16x2,32x2			
デル	OptiPlex GXMT590									EDO326 4x2,8x2,16x2,32x2	VMH / VMH-E 8,16,32,64		
デル	OptiPlex GXMT5100									EDO326 4x2,8x2,16x2,32x2			
デル	OptiPlex GXMT5120									EDO326 4x2,8x2,16x2,32x2	VMH / VMH-E 8,16,32,64		
デル	OptiPlex GXMT5133									EDO326 4x2,8x2,16x2,32x2	VMH / VMH-E 8,16,32,64		
デル	OptiPlex GXMT5150									EDO326 4x2,8x2,16x2,32x2			
デル	OptiPlex GXMT5166									EDO326 4x2,8x2,16x2,32x2			
松下	CF-V31DB GJ,KJ WOODY	i486SX/33MHz	8(32) 0/2/1/8/16/32		JBOXDX4ODP100					SIM367/SIM366/DV-SIM36/SIM327/SIM326 4,8,16,32	VMB-P/VMB 4,8,16		
松下	CF-V31DS3 WOODY33	i486SX/33MHz	8(32) 0/2/1/8/16/32		JBOXDX4ODP100					SIM367/SIM366/DV-SIM36/SIM327/SIM326 4,8,16,32	VMB-P/VMB 4,8,16		
松下	CF-32AP WOODY-PD	Pentium/100MHz	8(64) 0/4/2/4/16/64	256(256)	JBOXPODP3V166					SIM367/SIM366/DV-SIM36/SIM327/SIM326 4,8,16,32(同型番を2枚組)	VMB-P/VMB 4,8,16 VMG 8,16,32(同型番を2枚組)		
松下	CF-32FP WOODY-PD	Pentium/100MHz	8(64) 0/4/2/4/16/64	256(256)	JBOXPODP3V166					SIM367/SIM366/SIM327/SIM326 4,8,16,32(同型番を2枚組) , DV-SIM326 4x2,8x2,16x2	VMB-P/VMB 4,8,16 VMG 8,16,32(同型番を2枚組)		
日本IBM	2407-RW2 AptivaVision	IntelDX4/100MHz	8(96) 0/3/2/8/32/96	0(0)									
日本IBM	2144-26J Aptiva510		8(128) 0/4/3/8/32/128							SIM367/SIM366/SIM327/SIM326 4,8,16,32 , DV-SIM36 4x2,8x2,16x2			
日本IBM	2144-27J Aptiva515		8(128) 0/4/3/8/32/128							SIM367/SIM366/SIM327/SIM326 4,8,16,32 , DV-SIM36 4x2,8x2,16x2			
日本IBM	2144-28J Aptiva517		8(128) 0/4/3/8/32/128							SIM367/SIM366/SIM327/SIM326 4,8,16,32 , DV-SIM36 4x2,8x2,16x2			
日本IBM	2144-68J Aptiva520		8(128) 0/4/3/8/32/128							SIM367/SIM366/SIM327/SIM326 4,8,16,32 , DV-SIM36 4x2,8x2,16x2			
日本IBM	2144-70J Aptiva530		8(96) 0/3/2/8/32/96							SIM367/SIM366/SIM327/SIM326 4,8,16,32 , DV-SIM36 4x2,8x2,16x2			
日本IBM	2144-71J Aptiva537		8(96) 0/3/2/8/32/96							SIM367/SIM366/SIM327/SIM326 4,8,16,32 , DV-SIM36 4x2,8x2,16x2			
日本IBM	2144-N30 Aptiva540	Pentium/75MHz	8(128) 0/4/2/4/32/128	0(512)	JBOXPODP3V125					SIM367/SIM366/SIM327/SIM326 4,8,16,32(同型番を2枚組) , DV-SIM326 4x2,8x2,16x2	VMB-P/VMB 4,8,16,32 VMG 8,16,32(同型番を2枚組)		SIA-256
日本IBM	2111-N40 Aptiva550	Pentium/100MHz	8(128) 0/4/2/4/32/128	0(512)	JBOXPODP3V166					SIM367/SIM366/SIM327/SIM326 4,8,16,32(同型番を2枚組) , DV-SIM326 4x2,8x2,16x2	VMB-P/VMB 4,8,16,32 VMG 8,16,32(同型番を2枚組)		SIA-256
日本IBM	2144-N41 Aptiva555	Pentium/100MHz	8(128) 0/4/2/4/32/128	0(512)	JBOXPODP3V166					SIM367/SIM366/SIM327/SIM326 4,8,16,32(同型番を2枚組) , DV-SIM326 4x2,8x2,16x2	VMB-P/VMB 4,8,16,32 VMG 8,16,32(同型番を2枚組)		SIA-256
日本IBM	Aptiva556	Pentium/100MHz	16(128) 0/4/2/8/32/128	0(512)	JBOXPODP3V166					SIM367/SIM366/SIM327/SIM326 4,8,16,32(同型番を2枚組) , DV-SIM326 4x2,8x2,16x2	VMB-P/VMB 4,8,16,32 VMG 8,16,32(同型番を2枚組)		SIA-256
日本IBM	2144-S20 Aptiva560		16(128) 0/4/2/8/32/128							SIM367/SIM366/SIM327/SIM326 4,8,16,32(同型番を2枚組) , DV-SIM326 4x2,8x2,16x2			
日本IBM	2168-62J Aptiva720		8(128) 0/4/3/8/32/128							SIM367/SIM366/SIM327/SIM326 4,8,16,32 , DV-SIM36 4x2,8x2,16x2			
日本IBM	2168-63J Aptiva730		8(128) 0/4/3/8/32/128							SIM367/SIM366/SIM327/SIM326 4,8,16,32 , DV-SIM36 4x2,8x2,16x2			
日本IBM	2168-64J Aptiva737		8(128) 0/4/3/8/32/128							SIM367/SIM366/SIM327/SIM326 4,8,16,32 , DV-SIM36 4x2,8x2,16x2			
日本IBM	2168-N50 Aptiva740	Pentium/100MHz	8(128) 0/4/2/4/32/128	0(512)	JBOXPODP3V166					SIM367/SIM366/SIM327/SIM326 4,8,16,32(同型番を2枚組) , DV-SIM326 4x2,8x2,16x2	VMB-P/VMB 4,8,16,32 VMG 8,16,32(同型番を2枚組)		
日本IBM	2168-N60 Aptiva750	Pentium/120MHz	16(128) 0/4/2/8/32/128	0(512)						SIM367/SIM366/SIM327/SIM326 4,8,16,32(同型番を2枚組) , DV-SIM326 4x2,8x2,16x2			
日本IBM	2168-N51 Aptiva745	Pentium/100MHz	16(128) 0/4/2/8/32/128	0(512)	JBOXPODP3V166					SIM367/SIM366/SIM327/SIM326 4,8,16,32(同型番を2枚組) , DV-SIM326 4x2,8x2,16x2	VMB-P/VMB 4,8,16,32 VMG 8,16,32(同型番を2枚組)		SIA-256
日本IBM	2168-N61 Aptiva755	Pentium/120MHz	16(128) 0/4/2/8/32/128	0(512)						SIM367/SIM366/SIM327/SIM326 4,8,16,32(同型番を2枚組) , DV-SIM326 4x2,8x2,16x2			
日本IBM	2168-N71,N91 Aptiva765,766	Pentium/133MHz	16(128) 0/4/2/8/32/128	0(512)						SIM367/SIM366/SIM327/SIM326 4,8,16,32(同型番を2枚組) , DV-SIM326 4x2,8x2,16x2			
日本IBM	2168-S50 Aptiva770		16(128) 0/4/2/8/32/128							SIM367/SIM366/SIM327/SIM326 4,8,16,32(同型番を2枚組) , DV-SIM326 4x2,8x2,16x2			
日本IBM	2168-S55 Aptiva775		16(128) 0/4/2/8/32/128							SIM367/SIM366/SIM327/SIM326 4,8,16,32(同型番を2枚組) , DV-SIM326 4x2,8x2,16x2			
日本IBM	2168-S65 Aptiva785		16(128) 0/4/2/8/32/128							SIM367/SIM366/SIM327/SIM326 4,8,16,32(同型番を2枚組) , DV-SIM326 4x2,8x2,16x2			
日本IBM	2168-S75 Aptiva795		16(128) 0/4/2/8/32/128							SIM367/SIM366/SIM327/SIM326 4,8,16,32(同型番を2枚組) , DV-SIM326 4x2,8x2,16x2			
日本IBM	6571-J5E PC330	i486DX2/66MHz	4(128) 0/4/3/4/32/128	0(256)	JBOXPODP5V83S☆					SIM367/SIM366/SIM327/SIM326 4,8,16,32 , DV-SIM36 4x2,8x2,16x2	VMB-P/VMB 4,8,16,32		
日本IBM	6571-J5F PC330	i486DX2/66MHz	8(128) 0/4/3/8/32/128	128(256)	JBOXPODP5V83S☆					SIM367/SIM366/SIM327/SIM326 4,8,16,32 , DV-SIM36 4x2,8x2,16x2	VMB-P/VMB 4,8,16,32		
日本IBM	6571-J5S PC330		8(128) 0/4/3/8/32/128							SIM367/SIM366/SIM327/SIM326 4,8,16,32 , DV-SIM36 4x2,8x2,16x2			
日本IBM	6571-J5G PC330		8(80?) 0/4/3/8/32/80?							SIM367/SIM366/SIM327/SIM326 4,8,16,32 , DV-SIM36 4x2,8x2,16x2			
日本IBM	6873-JCP,JCM PC330	Pentium/75MHz	8(192) 0/6/4/4/32/192	0(512)	JBOXPODP3V125					SIM367/SIM366/SIM327/SIM326 4,8,16,32(同型番を2枚組) , DV-SIM326 4x2,8x2,16x2	VMB-P/VMB 4,8,16,32 VMG 8,16,32(同型番を2枚組)		
日本IBM	6873-JB5,JB4 PC330		16(192) 0/6/4/8/32/192							EDO326 4x2,8x2,16x2,32x2			
日本IBM	6873-J2M,J2L PC330		16(192) 0/6/4/8/32/192							EDO326 4x2,8x2,16x2,32x2			
日本IBM	6587-JU5,JU4 PC330		16(192) 0/6/4/8/32/192							EDO326 4x2,8x2,16x2,32x2			
日本IBM	6860-J4G PC720	IntelDX4/100MHz	8(128) 0/4/3/8/32/128	128(128)						SIM367/SIM366 4,8,16,32			
日本IBM	6860-J00,J04,J08 PC720	i486DX2/66MHz	8(128) 0/4/3/8/32/128	0(0)	JBOXPODP5V83S★					SIM367/SIM366 4,8,16,32	VMB 4,8,16,32		
日本IBM	6860-JZG PC720	i486DX2/66MHz	4(128) 0/4/3/4/32/128	0(0)	JBOXPODP5V83S★					SIM367/SIM366 4,8,16,32	VMB 4,8,16,32		
日本IBM	6869-J4H PC720		8(128) 0/4/3/8/32/128							SIM367/SIM366 4,8,16,32			
日本IBM	6869-J4K PC720		8(128) 0/4/3/8/32/128							SIM367/SIM366 4,8,16,32			
日本IBM	6863-JA7 PC720	Pentium/100MHz	8(192) 0/6/4/4/32/192	256(512)	JBOXPODP3V166					SIM367/SIM366/SIM327/SIM326 4,8,16,32(同型番を2枚組) , DV-SIM326 4x2,8x2,16x2	VMB-P/VMB 4,8,16,32 VMG 8,16,32(同型番を2枚組)		
日本IBM	6883-J0P,J0M PC750	Pentium/75MHz	8(192) 0/6/4/4/32/192	256(512)	JBOXPODP3V125					SIM367/SIM366/SIM327/SIM326 4,8,16,32(同型番を2枚組) , DV-SIM326 4x2,8x2,16x2	VMB-P/VMB 4,8,16,32 VMG 8,16,32(同型番を2枚組)		
日本IBM	6883-JAP,JTN PC750	Pentium/100MHz	16(192) 0/6/4/8/32/192	256(512)	JBOXPODP3V166					SIM367/SIM366/SIM327/SIM326 4,8,16,32(同型番を2枚組) , DV-SIM326 4x2,8x2,16x2	VMB-P/VMB 4,8,16,32 VMG 8,16,32(同型番を2枚組)		
日本IBM	6883-J8P PC750	Pentium/100MHz	8(192) 0/6/4/4/32/192	256(512)						SIM367/SIM366/SIM327/SIM326 4,8,16,32(同型番を2枚組) , DV-SIM326 4x2,8x2,16x2			
日本IBM	6883-JF7,JF6 PC750	Pentium/133MHz	16(192) 0/6/4/8/32/192	256(512)						SIM367/SIM366/SIM327/SIM326 4,8,16,32(同型番を2枚組) , DV-SIM326 4x2,8x2,16x2			
日本IBM	6885-J0M PC750		8(192) 0/6/4/4/32/192							SIM367/SIM366/SIM327/SIM326 4,8,16,32(同型番を2枚組) , DV-SIM326 4x2,8x2,16x2			
日本IBM	6885-JGM PC750	Pentium/90MHz	8(192) 0/6/4/4/32/192	256(256)	JBOXPODP3V150					SIM367/SIM366/SIM327/SIM326 4,8,16,32(同型番を2枚組) , DV-SIM326 4x2,8x2,16x2	VMB-P/VMB 4,8,16,32 VMG 8,16,32(同型番を2枚組)		
日本IBM	6886-J04 PC750	Pentium/133MHz	16(192) 0/6/4/8/32/192	256(256)						SIM367/SIM366 4,8,16,32			
日本IBM	6887-JS1,JS4 PC750	Pentium/166MHz	16(128) 0/4/2/8/32/128	256(256)						EDO326 4x2,8x2,16x2,32x2 , SIM366/SIM326 4,8,16,32(同型番を2枚組) , DV-SIM326 4x2,8x2,16x2			
日本IBM	6887-J81,J8E PC750	Pentium/150MHz	16(128) 0/4/2/8/32/128	256(256)						EDO326 4x2,8x2,16x2,32x2 , SIM366/SIM326 4,8,16,32(同型番を2枚組) , DV-SIM326 4x2,8x2,16x2			
日本IBM	6887-JHE PC750		16(128) 0/4/2/8/32/128							EDO326 4x2,8x2,16x2,32x2 , SIM366/SIM326 4,8,16,32(同型番を2枚組) , DV-SIM326 4x2,8x2,16x2			
日本IBM	5550-R1D PS/55	i486DX2/66MHz	4(28) 4/3/3/0/8/28	0(0)	JBOXPODP5V83S★					PS-SIM 4,8			
日本IBM	5550-RXD PS/55	i486DX2/66MHz	8(32) 8/3/3/0/8/32	0(0)	JBOXPODP5V83S★					PS-SIM 4,8			
日本IBM	5550-RXE,RED,RMD PS/55	i486DX2/66MHz	16(32) 16/2/2/0/8/32	0(0)	JBOXPODP5V83S★					PS-SIM 4,8			
日本IBM	5551-R1D PS/55	i486DX2/66MHz	4(28) 4/3/3/0/8/28	0(0)	JBOXPODP5V83S★					PS-SIM 4,8			
日本IBM	5551-RXD PS/55	i486DX2/66MHz	8(32) 8/3/3/0/8/32	0(0)	JBOXPODP5V83S★					PS-SIM 4,8			
日本IBM	5551-RXE,RED,RMD PS/55	i486DX2/66MHz	16(32) 16/2/2/0/8/32	0(0)	JBOXPODP5V83S★					PS-SIM 4,8			
日本IBM	2411-NPW PS/V Master	i486DX2/66MHz	8(64) 0/4/3/8/16/64	256(256)	JBOXPODP5V83S☆			PNT-33		SIM367/SIM366/DV-SIM36 4,8,16	VMB 4,8,16		
日本IBM	2411-RPM,RP1,RPW PS/V Master	IntelDX4/100MHz	8(64) 0/4/2/4/16/64	256(256)									
日本IBM	2411-RPY PS/V Master	IntelDX4/100MHz	16(64) 0/4/2/4/16/64	256(256)									
日本IBM	2406-W01,WVB PS/V Entry	i486SX/33MHz	4(64) 0/4/3/4/16/64	0(0)	JBOXDX4ODP100					SIM367/SIM366/DV-SIM36 4,16	VMB 4,16		
日本IBM	2406-WWB PS/V Entry	i486SX/33MHz	8(64) 0/4/2/4/16/64	0(0)	JBOXDX4ODP100					SIM367/SIM366/DV-SIM36 4,16	VMB 4,16		
日本IBM	2405-W 01,V8,W8,WB PS/V									DV-SIM9 1x2,4x2(同型番を2セット)			
日本IBM	2405-Y 01,VB,WB,ZB PS/V									DV-SIM9 1x2,4x2(同型番を2セット)			
日本IBM	2410-Y 01,VB,WB,ZB PS/V									DV-SIM9 1x2,4x2(同型番を2セット)			
日本IBM	2410-N 01,VB PS/V									DV-SIM9 1x2,4x2(同型番を2セット)			
日本IBM	2405-W A1,A8,AW,M1,VB PS/V												
日本IBM	2405-Y AB,AW PS/V												
日本IBM	2405-N 01,VC,WC,ZC												
日本IBM	2410-N A1,AB,AW,YB,B1,VC,ZC,WC												
Acer	2000D_5133LB Aspire										VMH / VMH-E 8,16,32,64 , VMB-W / VMC-W 8,16,32,64 , VMB-P / VMB 4,8,16,32 VMG 8,16,32(同型番を2枚組)		
Acer	2000T_5133SB Aspire										VMH / VMH-E 8,16,32,64 , VMB-W / VMC-W 8,16,32,64 , VMB-P / VMB 4,8,16,32 VMG 8,16,32(同型番を2枚組)		
Acer	2000T_5150SB Aspire										VMH / VMH-E 8,16,32,64 , VMB-W / VMC-W 8,16,32,64 , VMB-P / VMB 4,8,16,32 VMG 8,16,32(同型番を2枚組)		
Acer	2000T_5166SB Aspire										VMH / VMH-E 8,16,32,64 , VMB-W / VMC-W 8,16,32,64 , VMB-P / VMB 4,8,16,32 VMG 8,16,32(同型番を2枚組)		
Acer	700 AcerAcros										VMB-W 8,16,32,64 , VMB-P / VMB 4,8,16,32(同型番を2枚組)		
Acer	800 AcerAcros										VMB-W 8,16,32,64 , VMB-P / VMB 4,8,16,32(同型番を2枚組)		
Acer	850 AcerAcros										VMB-W 8,16,32,64 , VMB-P / VMB 4,8,16,32(同型番を2枚組)		
Acer	M Ultima AcerPower										VMH / VMH-E 8,16,32,64 , VMB-W / VMC-W 8,16,32,64 , VMB-P / VMB 4,8,16,32 VMG 8,16,32(同型番を2枚組)		
Acer	575/P AcerPower										VMB-W 8,16,32,64 , VMB-P / VMB 4,8,16,32(同型番を2枚組)		
Acer	F590HA-132 AcerPower										VMB-W 8,16,32,64 , VMB-P / VMB 4,8,16,32(同型番を2枚組)		
Acer	F590HA-138 AcerPower										VMB-W 8,16,32,64 , VMB-P / VMB 4,8,16,32(同型番を2枚組)		
Acer	486 AcerPower									SIM367/SIM366/DV-SIM36 4,8,16	VMB-W 8,16,32 , VMB-P / VMB 4,8,16		
Acer	486DX2/50 AcerPower									SIM367/SIM366/DV-SIM36 4,8,16	VMB-W 8,16,32 , VMB-P / VMB 4,8,16		
Acer	500 AcerPower									SIM367/SIM366/DV-SIM36 4,8,16	VMB-W 8,16,32 , VMB-P / VMB 4,8,16		
Acer	486/M AcerPower										VMB-W 8,16,32,64 , VMB-P / VMB 4,8,16,32		
Acer	486/e AcerPower									SIM367/SIM366/DV-SIM36 4,16	VMB-W 8,16,32,64 , VMB-P / VMB 4,8,16,32		
Acer	486/v AcerPower									SIM367/SIM366/DV-SIM36 4,16	VMB-W 8,32 , VMB-P / VMB 4,16		
Acer	486/eNEW AcerPower									SIM367/SIM366/DV-SIM36 4,8,16(同型番を2枚組)	VMB-W 8,16,32 , VMB-P / VMB 4,8,16(同型番を2枚組)		
Acer	586/p AcerPower									SIM367/SIM366/DV-SIM36 4,8,16(同型番を2枚組)	VMB-W 8,16,32 , VMB-P / VMB 4,8,16(同型番を2枚組)		
Acer	486/vp AcerPower									SIM367/SIM366/DV-SIM36 4,16	VMB-W 8,32 , VMB-P / VMB 4,16		
Acer	/M AcerPower									SIM367/SIM366/DV-SIM36 4,8,16(同型番を2枚組)			
Acer	590/p AcerPower									SIM367/SIM366/DV-SIM36 4,8,16(同型番を2枚組) , SIM327/SIM326 4,8,16,32(同型番を2枚組)			
Acer	1000 AcerFrame									SIM367/SIM366/DV-SIM36 4,8,16(同型番を4枚組)	VMB-W 8,16(同型番を2セット) , VMB-P / VMB 4,8(同型番を4枚組)		
Acer	700 AcerFrame									SIM367/SIM366/DV-SIM36 4,16(同型番を4枚組)	VMB-W 8,32,64(同型番を2セット) , VMB-P / VMB 4,16,32(同型番を4枚組)		
Acer	486/g AcerMate									SIM367/SIM366/DV-SIM36 4,8,16	VMB-W 8,16,32,64 , VMB-P / VMB 4,8,16,32		
Acer	486/vp AcerMate									SIM367/SIM366/DV-SIM36 4,8,16	VMB-W 8,32,64 , VMB-P / VMB 4,16,32		
Acer	600 AcerMate									SIM367/SIM366/DV-SIM36 4,8,16 , SIM327/SIM326 4,8,16,32			
Acer	800 AcerMate									SIM367/SIM366/DV-SIM36 4,8,16(同型番を2枚組) , SIM327/SIM326 4,8,16,32(同型番を2枚組)			
Acer	7000 AcerAltos									SIM367/SIM366/DV-SIM36 4,8,16(同型番を2枚組)			
AT&T	620 Globalyst		?(192) 0/6/4/?/32/192							SIM367/SIM366/SIM327/SIM326 4,8,16,32(同型番を2枚組) , DV-SIM326 4x2,8x2,16x2	VMH / VMH-E 8,16,32,64 , VMB-W / VMC-W 8,16,32,64 , VMB-P / VMB 4,8,16,32 VMG 8,16,32(同型番を2枚組)		
AT&T	630 Globalyst		?(192) 0/6/4/?/32/192							SIM367/SIM366/SIM327/SIM326 4,8,16,32(同型番を2枚組) , DV-SIM326 4x2,8x2,16x2	VMH / VMH-E 8,16,32,64 , VMB-W / VMC-W 8,16,32,64 , VMB-P / VMB 4,8,16,32 VMG 8,16,32(同型番を2枚組)		
AT&T	720 Globalyst		?(192) 0/6/4/?/32/192							SIM367/SIM366 4,8,16,32(同型番を2枚組)	VMB-W 8,16,32,64 , VMB-P / VMB 4,8,16,32 (同型番を2枚組)		
AT&T	730 Globalyst		?(192) 0/6/4/?/32/192							SIM367/SIM366 4,8,16,32(同型番を2枚組)	VMB-W 8,16,32,64 , VMB-P / VMB 4,8,16,32 (同型番を2枚組)		
Canon	5590-540 INNOVA										VMB-W 8,16,32,64 , VMB-P / VMB 4,8,16,32 (同型番を2枚組)		
Canon	5590-850PW INNOVA										VMB-W 8,16,32,64 , VMB-P / VMB 4,8,16,32 (同型番を2枚組)		
Canon	5590-S INNOVA										VMB-W 8,16,32,64 , VMB-P / VMB 4,8,16,32 (同型番を2枚組)		
Canon	V486 AXi										VMB-W8 , VMB-P / VMB 4		
Canon	SX 4425										VMB-W8 , VMB-P / VMB 4		

ベーマガ電脳市場

ここで紹介するセット商品や単品商品は，そのお店独自のオススメ商品です。価格等の変更や品切れの場合もありますので，電話で確認してから，ご購入ください。

注：ここに掲載されている特価は8月15日現在のものです。

コンピュータ・ショップ今月のお買い得商品ピックアップ

日本マイコン流通センター

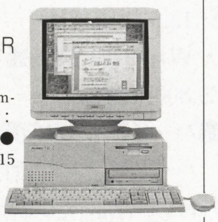
〒150 東京都渋谷区道玄坂2-3-2　DAIGAIビル7F
☎03-3463-4455

広告掲載ページ　→　308ページ

パソコン本体（中古）
NEC　PC-9801CV21
標準価格：478,000円
●CPU：V30●メモリ：640KB●FDD：3.5インチ×2機●ディスプレイ：10インチCRT一体型

特価：19,800円

■セット商品



パソコン本体（中古）
NEC　PC-9821V12/S5R
標準価格：288,000円
●Windows95●CPU：Pentium-120MHz●メモリ：16MB●HDD：850MB●FDD：3.5インチ×1機●CD-ROM：4倍速●ディスプレイ：15インチCRT分離型

プリンタ（新品）
NEC　PC-PR101/J110R
標準価格：49,800円
●カラー・インクジェット・プリンタ

セット特価：168,000円

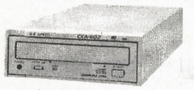
パシフィックレンタル 中古パソコン販売センター

〒144 東京都大田区西蒲田7-20-5　第七醍醐ビル
☎03-3733-1441

広告掲載ページ　→　303ページ

お店から一言
当店の商品はレンタルUP，リースUPのものばかり。一流会社のオフィスでていねいに使われていたので，品質は最高。さらに専門スタッフが，検査，調整をしていますので安心してお使いいただけます。

CD-ROMドライブ（アウトレット）
緑電子　CXA-602+CARD SCSI-2

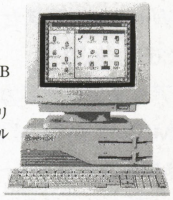


●98ノート，DOS/V用4倍速CD-ROMドライブ

特価：28,000円

声 ノート・パソコンで使える4倍速CD-ROM。これで大容量ソフトも怖くない！

■セット商品



パソコン本体（中古）
NEC　PC-9801DX2
標準価格：318,000円
●CPU：80286-12MHz●メモリ：640KB●FDD：5インチ×2機●FM3和音，スピーカ内蔵，オーディオ出力端子，プリンタ・インターフェース（I/F），シリアルI/F，マウスI/F，拡張4スロット

ディスプレイ（中古）
NEC　PC-KD882　標準価格：89,800円
●15インチカラー●640ドット×400ライン，ドットピッチ0.31mm●アナログRGB

セット特価：24,800円

声 ディスプレイとセットでこの価格。初心者の人や，2台目マシンとしてぜひどうぞ！

ユニオンコンピューター ネットワーク

〒556 大阪市浪速区日本橋4-15-23
☎06-644-0554

広告掲載ページ　→　306ページ

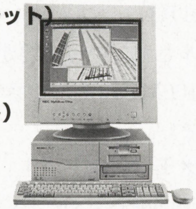
お店から一言
ただいまワークステーション・キャンペーン中！そして，ベーマガ読者にはうれしいパソコン激安セールも行なっています。お気軽にお電話を！

パソコン本体（アウトレット）
NEC　PC-9821V12/S5R
標準価格：288,000円
●Windows95●CPU：Pentium-120MHz●メモリ：16MB●HDD：850MB●FDD：3.5インチ×1機●CD-ROM：4倍速●ディスプレイ：15インチCRT分離型

特価：165,000円

■セット商品

パソコン本体（アウトレット）
NEC　PC-9821Xa10/K12
標準価格：298,000円
●Windows95●CPU：Pentium-100MHz●メモリ：8MB●HDD：1.2GB●FDD：3.5インチ×1機●CD-ROM：4倍速



ディスプレイ（アウトレット）
NEC　PC-KM153R
標準価格：69,800円

プリンタ（アウトレット）
EPSON　MJ-500C
カラー・インクジェット
標準価格：49,800円

セット特価：183,600円

声 今ならなんとビデオ5本付き。お買い得です。

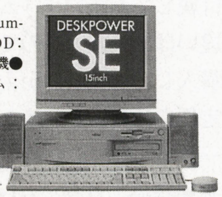
クレバリー

〒101 東京都千代田区外神田3-14-3 福栄秋葉原ビル4F
☎03-5296-1770

広告掲載ページ　→　296ページ

お店から一言
毎週土・日は特売品がいろいろあります。お気軽にお問い合わせください。

パソコン本体（新品）
富士通　FMV5DSE253（DESKPOWER SE）
標準価格：308,000円
●Windows95●CPU：Pentium-133MHz●メモリ：16MB●HDD：1.2GB●FDD：3.5インチ×1機●CD-ROM：6倍速●モデム：28,800bps●ディスプレイ：15インチCRT分離型



特価：218,000円

声 これ1台でワープロもインターネットもすべて思いのまま。

ビットマップ

〒350-02 埼玉県坂戸市清水町46-40
☎0492-89-2369

お店から一言
DOS/Vマシンを作る・作れるお店です。

■セット商品

パソコン本体（アウトレット）
日本IBM　Aptiva770
標準価格：オープンプライス
●Windows95●CPU：Pentium-133MHz●メモリ：16MB●HDD：1.6GB●FDD：3.5インチ×1機●CD-ROM：4倍速●モデム：28,800bps●ディスプレイ：15インチCRT分離型

プリンタ（新品）
キヤノン　BJC-210J　標準価格：29,800円
●カラー印刷360×360dpi●プリンタ・ケーブル付き

ビデオカメラ（新品）
コダック　DC20　標準価格：39,800円
●色数：1,670万色のフルカラー●解像度：493×373

特価：288,000円

声 簡単操作でインターネット。家族全員で楽しめます。ベーマガ読者だけの特価価格です。そのほかにも，ベーマガ読者だけの特価セットを用意しました。お見逃しなく！お電話ください。

FM TOWNSユーザーに朗報！ついにWindows95に対応だ！

「TOWNSのWin95化に挑戦 !! 」

パソコン・アドバイザー
森　裕一

富士通からついに発売されたFM TOWNS用Windows95を試用してみました。多少の制限事項があるとはいえ，Windows95専用ソフトに対応することで，利用可能なソフトが増えることはユーザーにとっては喜ばしいことだと思います。このレポートが，みなさんの導入計画の参考になれば幸いです。

必要な機材

■使用可能なTOWNS:本体の色が白いモデルが対象となります。今回は「Fresh TV」モデル（**写真1**）にインストールします。

■ハードディスク:Windows95専用に75MB以上使える区画があること。「アップグレードパッケージ」をインストールする場合はWindows3.1，MS-DOS Ver. 5.0以降(レベルは問いません)がインストールされている必要があります。できれば100MB以上の空き容量を準備してください。

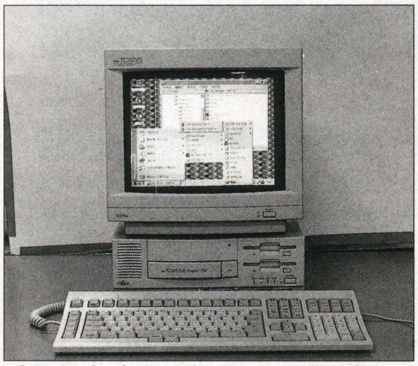
■メモリ: 8MB以上，できれば12MB以上を準備してください。

■その他:障害復旧用立ち上げディスク生成用にフォーマットしてある空のフロッピーディスクが1枚必要です。

はじめは注意事項から

Windows3.1から「アップグレードパッケージ」をインストールする場合は上書きされてしまいます。従来のWindows3.1，MS-DOSの使用権利は契約上も失われますのでご注意ください。

通信速度の最高は19200bpsです。28800bps以上のモデムなどの通信装置を使う場合は，最高性能が19200bpsまでしか発揮できませんので注意してください。



《写真1》今回は白いTOWNSの中から「Fresh TV」をWin95化した

「MicrosoftPlus!」は使用できませんので，Plusが必要な「テーマパーク」などのソフトも使用できません。

拡張カードは以下のものがサポートされます。

■Windowsアクセラレーター:FMT-3631/3632

■アップグレードカード:FMT-3641

■MIDIカード:FMT-402/403/403A

■MPEGデコーダーカード1:FMT-452

■ビデオカード:FMT-411

■ビデオカードⅡ:FMT-2/412A/412B

■ビデオカードⅢ:FMT-418

■ ビデオプロセッサカード:FMT-415

■ RS-232Cカード:FM50L101

今回はサードパーティー製の拡張カードについては残念ながら試してみることができませんでした。

TOWNS「Win95化」のためのお買いものガイド

■ソフトウエア・パッケージの入手について

Windows95のパッケージは，店頭での販売はされていませんので，近くの富士通プラザ（**第1表**）で，前金注文をするか，パソコン通信の「Nifty-Serve」にあるオンラインショップ「富士通レベルアップサービス(GO LUP)」で購入する形になります。どちらの方法でも後日，自宅に郵送される形になります。

質問や問い合わせは「FMインフォメーションサービス」（電話0120-89-4321，03-5256-0653）が窓口です。祝日をのぞく月～土曜日の午前9時～5時が営業時間で，祝日は休みです。

価格は以下のとおりです。

・Windows95アップグレードパッケージ:13,800円(税抜)

・Windows95通常パッケージ:29,800円(税抜)

■ハードディスクの買いかた

ハードディスクの容量が足りない人は，外付けを増設する必要があります。外付けすれば，本体のハードディスクに入っているデータをそのまま保存しておけますから，ぜひおすすめしたい方法です。

TOWNSはSCSIポートがはじめから付いているので，増設は楽にできます。

比較的見つけやすい正式対応の商品は以下のものがあります。

・Logitec:SHD-BAUシリーズ

・メルコ:DSC-Sシリーズ

なお，容量が2GBを超えるモデルは使用できません。

流通量の違いにより，FM TOWNS専用の外付けモデルは入手しにくいかもしれません。不要な他機種用のSCSIカードが付属してしまいますが，ドライブ自体に違いはありませんので同系列のモデルを購入してもさしつかえありません。

定価自体は安いにもかかわらず，SCSIカード無しモデルを取り寄せてもらうと，同系列商品より高くなってしまう場合があります。

また，ショップによっては，独自に動

プラザ名	電話番号	住 所	開館時間	休館日
札幌	011-222-4668	〒060札幌市中央区北一条西2-1 札幌時計台ビル1F	9:00〜17:00	土・日・祝日
旭川	0166-25-4114	〒070旭川市二条9-228-2 旭川道銀ビル3F	9:00〜17:00	土・日・祝日
青森	0177-23-4200	〒030青森市長島2-13-1 明治生命青森ビル6F	9:00〜17:00	土・日・祝日
盛岡	0196-51-9820	〒020盛岡市中央通2-11-12 盛岡明治生命館1F	9:00〜17:00	土・日・祝日
仙台	022-267-5011	〒980仙台市青葉区一番町2-3-22 仙台ビルディング1F	9:00〜17:00	日・祝日
秋田	0188-31-3700	〒010秋田市中通2-3-8 アトリオンビル11F	9:00〜17:00	土・日・祝日
山形	0236-24-3690	〒990山形市香澄町3-1-7 朝日生命山形ビル12F	9:00〜17:00	土・日・祝日
福島	0245-23-3846	〒960福島市栄町6-1 エスタビル7F	9:00〜17:00	土・日・祝日
水戸	029-226-4108	〒310水戸市泉町2-3-2 中央ビル5F	9:00〜17:00	土・日・祝日
つくば	0298-56-2525	〒305つくば市竹園1-6-1 つくば三井ビル15F	9:00〜17:00	土・日・祝日
宇都宮	0286-38-8181	〒321宇都宮市東宿郷4-2-24 センターズビル1F	9:00〜17:00	土・日・祝日
足利	0284-73-2122	〒326足利市南町3704 足利市ステーションビル2F	9:00〜17:00	土・日・祝日
群馬	0273-24-1212	〒370高崎市栄町14-5 内堀ビル1F	9:00〜17:00	土・日・祝日
大宮	048-641-7370	〒331大宮市錦町682-2 大宮情報文化センター4F	9:00〜17:00	土・日・祝日
千葉	043-238-6888	〒260千葉市中央区問屋町1-35 千葉ポートサイドタワー25F	9:00〜17:00	土・日・祝日
柏	0471-44-9773	〒277柏市末広町14-18 明治生命柏ビル4F	9:00〜17:00	土・日・祝日
秋葉原	03-3251-1448	〒101千代田区外神田3-14-10 秋葉原HFビル1F※	10:00〜18:00	無休 年末年始除
新宿	03-3344-2080	〒163-04新宿区西新宿2-1-1 新宿三井ビル1F	10:00〜17:30	土・日・祝日
立川	0425-28-1595	〒190立川市曙町2-36-2ファーレ 立川センタースクェア6F	9:00〜17:00	土・日・祝日
横浜	045-224-1470	〒220-81横浜市西区みなとみらい2-2-1-1 横浜ランドマークタワー26F	9:00〜17:00	土・日・祝日
川崎	044-244-6660	〒210川崎市川崎区東田町8パレール 三井ビル10F	9:00〜17:00	土・日・祝日
藤沢	0466-24-4546	〒251藤沢市鵠沼石上1-5-9 メガ・サンエスビル6F	9:00〜17:00	土・日・祝日
小田原	0465-24-5001	〒250小田原市栄町1-6-4 勝俣ビル1F	9:00〜17:00	土・日・祝日
新潟	025-243-8843	〒950新潟市東大通1-4-1 マルタケビル3F	9:00〜17:00	土・日・祝日
富山	0764-42-6866	〒930富山市新桜町2-21 富士通ビル1F	9:00〜17:00	土・日・祝日
金沢	0762-65-4700	〒920金沢市尾山町1-8 朝日生命金沢ビル2F	9:30〜17:00	土・日・祝日
福井	0776-26-6206	〒910福井市中央1-3-1 加藤ビル4F	9:30〜17:00	土・日・祝日
長野	026-227-4440	〒380長野市岡田町215-1 日本生命長野ビル4F	9:00〜17:00	土・日・祝日
松本	0263-36-7512	〒390松本市深志1-4-25 松本フコク生命駅前ビル1F	9:00〜17:00	土・日・祝日
岐阜	058-263-6750	〒500岐阜市吉野町6-14 三井生命岐阜駅前ビル1F	9:00〜17:00	土・日・祝日
静岡	054-252-8671	〒420静岡市黒金町20-3 富士岡第二ビル1F	10:00〜18:00	土・日・祝日
浜松	053-458-2180	〒430浜松市旭町12-3 フォルテ4F	10:00〜18:00	土・日・祝日
沼津	0559-52-2511	〒410沼津市大手町3-8-25 清水銀行大同生命ビル3F	9:00〜17:00	土・日・祝日
名古屋	052-231-6120	〒460名古屋市中区錦1-10-1 マルカン酢伏見ビル1F	9:00〜17:00	土・日・祝日
大須	052-251-7232	〒460名古屋市中区大須3-14-43 第二アメ横ビル1F	10:30〜18:00	水
三重	0592-27-6582	〒514津市栄町3-257 関権第5ビル1F	9:30〜17:00	土・日・祝日
滋賀	0775-25-5452	〒520大津市中央2-2-6 明治生命大津ビル8F	9:00〜17:00	土・日・祝日
京都	075-231-3312	〒604京都市中京区烏丸通三条上ル 烏丸ビル1F	9:00〜17:00	土・日・祝日
なんば	06-646-3173	〒556大阪市浪速区難波中2-7-23 広和ビル1F	10:00〜18:00	水
神戸	078-361-4456	〒650神戸市中央区東川崎町1-2-2 ハウジングデザインセンター神戸2F	11:00〜19:00	水
姫路	0792-88-6202	〒670姫路市南駅前町123 じばさんビル8F	9:00〜17:00	土・日・祝日
しまね	0852-24-0333	〒690松江市西川津町3577 タイムプラザビル2F	9:00〜17:00	土・日・祝日
岡山	086-226-2362	〒700岡山市磨屋町10-12 交通オアシスビル1F	9:00〜17:00	土・日・祝日
広島	082-211-1717	〒730広島市中区鉄砲町8-18 広島日生みどりビル1F	9:00〜17:00	土・日・祝日
福山	0849-27-3551	〒720福山市東桜町1-2 エストパルク1F	10:00〜18:00	土・日・祝日
山口	0839-25-7782	〒753山口市熊野町1-10 ニューメディアプラザ山口ビル2F	9:30〜17:00	日・月・祝日
徳島	0886-21-3377	〒770徳島市幸町3-55 自治会館1F	9:00〜17:00	土・日・祝日
高松	0878-51-8112	〒760高松市寿町2-1-1 第一生命ビル新館1F	9:00〜17:00	土・日・祝日
松山	089-943-8345	〒790松山市永代町13 松山第二電気ビル1F	9:00〜17:00	土・日・祝日
高知	0888-21-2021	〒780高知市本町4-2-44 朝日生命高知ビル2F	9:00〜17:00	土・日・祝日
北九州	093-521-8877	〒802北九州市小倉北区米町2-2-1 新小倉ビル3F	9:00〜17:00	土・日・祝日
九州	092-411-6570	〒812福岡市博多区博多駅前1-5-1 朝日生命福岡ビル1F	9:00〜17:00	土・日・祝日
長崎	0958-22-7944	〒850長崎市万才町4-15 日本生命長崎ビル新館5F	10:00〜18:00	土・日・祝日
熊本	096-359-6789	〒860熊本市紺屋今町9-6 熊本紺屋今町ビル9F	9:00〜17:00	土・日・祝日
大分	0975-38-0614	〒870大分市東春日町17-58 富士通大分シスラボ1F	9:00〜17:00	土・日・祝日
宮崎	0985-31-8005	〒880宮崎市高千穂通1-6-38 ニッセイ宮崎ビル12F	10:00〜18:00	土・日・祝日
鹿児島	099-224-880	2〒892鹿児島市山之口町1-10 鹿児島中央ビル9F	10:00〜18:00	土・日・祝日
沖縄	098-863-7066	〒900那覇市久茂地1-12-12 ニッセイ那覇センタービル14F	9:00〜17:00	土・日・祝日

《第1表》Win95用のソフトはショップ販売していないので，この表のところへ問い合わせること

作を確認したモデルを用意しているところがありますので，そちらを利用する方法もあります。

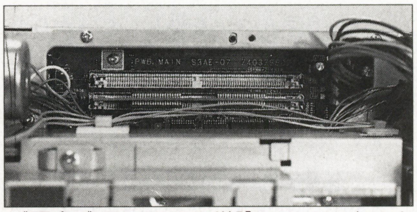
TOWNSの場合，初めて外付けのSCSI機器を接続される際には注意が必要です。購入するときに「このハードディスクとフルピッチのコネクタをつなぐケーブルと，終端ターミネーターが付属していないのなら，それもください」と注文してもらえれば，接続に関しては問題ありません。

■メモリの買いかた

メモリの容量が足りない人も増設が必要です。TOWNSはDOS/V用と同じ72ピンの「SIMM」（シム）と言われるメモリ用ソケット（**写真2**）を装備していますが，特殊な仕様のため，メーカーで動作保証しているメモリは現在では扱いが少なくなってしまいました。

一部のメーカーでHB,HCモデルについてはDOS/V用メモリの対応があるようですが，筆者が確認した限りでは，HCについてはロットによって装着できないようディップ・スイッチにシールが貼られ，基板のシルク印字もないものがあります。

いずれにしても，メーカー，ショップで動作保証されていないメモリを搭載される場合は個人の責任において行なってください。



《写真2》TOWNSの増設RAMのソケット部分

以下のものはメーカーで保証されている製品です。

・**I/O DATA**:「FJ-SIM32-2MY」11,000円，「FJ-SIM32-4MY」19,000円，「FJ-SIM32-8MY」38,000円

・**メルコ**:「XMT-2000S」9,800円，「XMT-4000S」19,800円，「XMT-8000S」39,800円

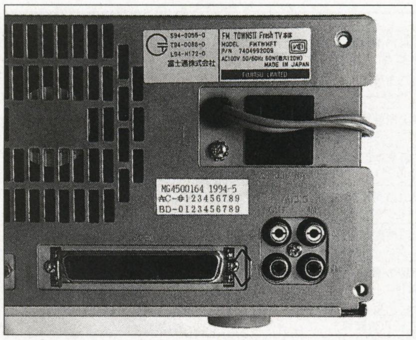
※HB，HCは2枚組の増設が必要です。

増設を行なう前には，空きソケット数を確認しておくことを忘れないでください。

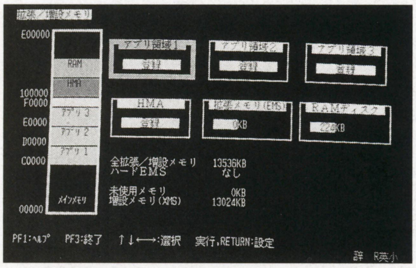
インストール前の準備作業

「アップグレードパッケージ」でインストールする人は，万一の場合に備えて，住所録等の重要なデータのバックアップ作業を行なっておいてください。

ハードディスクを増設する人は区画の設定を行ないます。初めて増設する人は，購入したハードディスクのマニュアルに従い，装置番号を1から4のいずれかに設



《写真3》TOWNSのSCSIコネクタはフルピッチ（通常より大きい）なのでケーブルを用意するときは要注意



《写真4》RAMディスクは使用できなくなる

定してください。

本体背面のSCSIコネクタ（**写真3**）から，ターミネーターを外し，しっかりとSCSIケーブルでハードディスクとTOWNSを接続します。接続が完了したらソフトについてくる「お使いになる前に」を参考に区画を設定してください。

その際，内蔵ハードディスクにあたる装置番号0に対しては絶対に指示をしてはいけません。データを消失する恐れがあります。

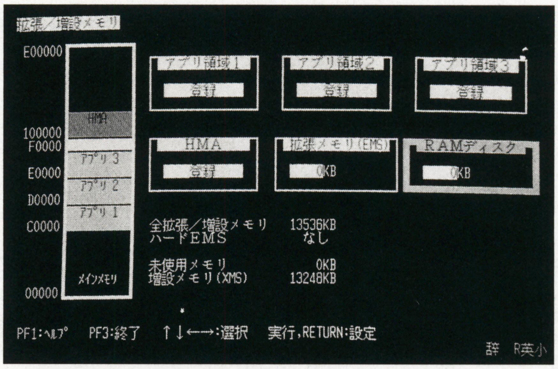
増設したハードディスクに，MS-DOS，Windows3.1をすべてインストールして，起動できるようAUTOEXEC.BAT,CONFIG.SYSを修正してください。

自信のない人は，Windows95をインストールすべきドライブに対して，MS-DOS,Windows3.1を再インストールしたほうが確実です。

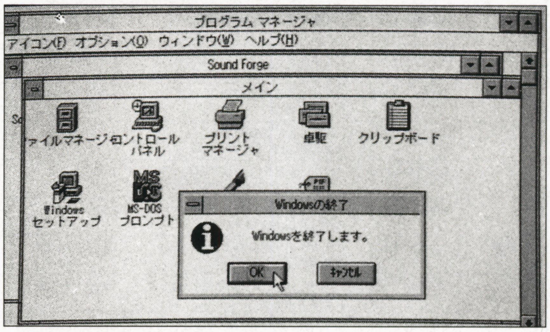
なお，このWindows3.1を起動できるようにする作業は，「アップグレードパッケージ」の場合で，「通常パッケージ」でインストールを行なう際には必要ありません。

MS-DOS,Windows3.1で使用していたRAMディスクは，Windows95では使用できないためSETUP2コマンドを起動し，**写真4**の状態ならば，**写真5**のように，RAMディスク使用量を0にしてください。他のOSを使用されている場合にはこの限りではありません。

いよいよお世話になったWindows3.1ともお別れです（**写真6**）。



《写真5》「RAMディスク」は0KBにする



《写真6》Win3.1よ，さようなら

Win95をインストールしてみよう

「アップグレードパッケージ」（**写真7**）でインストールする人は，Windows3.1を起動して，プログラムマネージャ以外のプログラムをすべて終了させCD-ROMをドライブにセットし，**写真8，9**のように，CD-ROMにあるインストールプログラムを実行してください。

「通常パッケージ」でインストールする人は「セットアップディスク1」をドライブ0にセットしてリセットしてください。

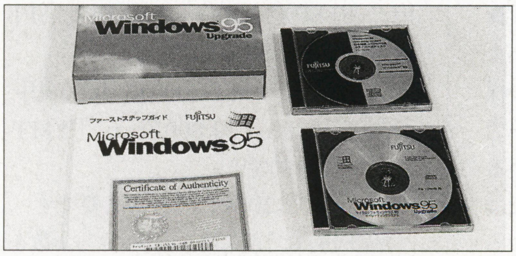
後は画面の指示に従って，マウスを操作，フロッピーの入れかえを行ないインストールを進めます。

「通常はこちらを指定します」等の表記があれば，無理に他を選択せず，素直に従ってください。

写真10がユーザー情報入力画面です。日本語入力も可能です。

写真11はWindows95の製品IDを入力している画面です。

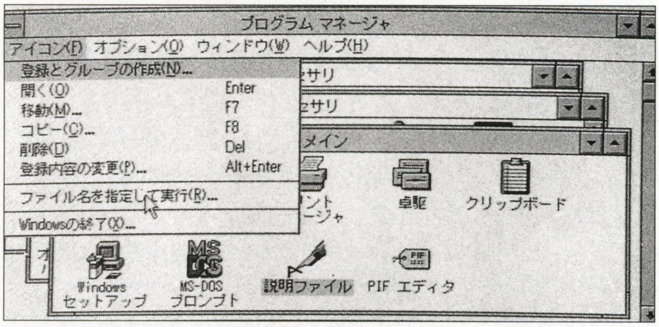
作業は「アップグレードパッケージ」で1時間。「通常パッケージ」でもフロッピー入れ換えを間違えずに進めていけば2時間はかからないと思います。



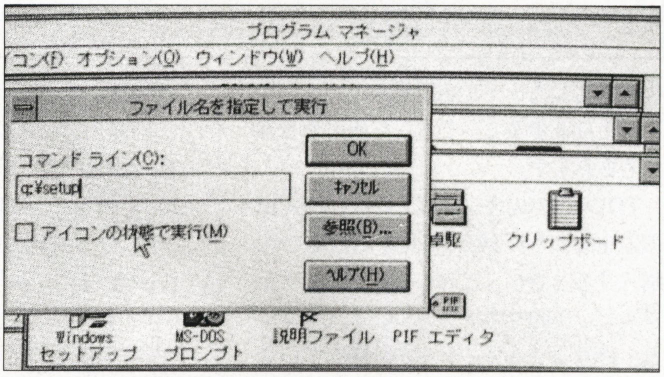
《写真7》これがTOWNS用Win95Upgradeの中身

正常にインストールされたら

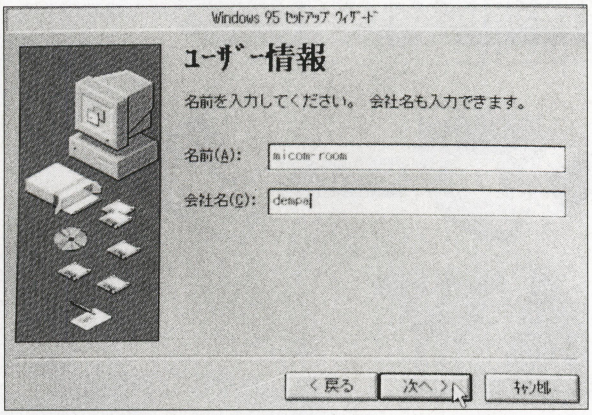
正しくインストールされると**写真12**のような画面がでます。これからお世話になるWindoews95です。



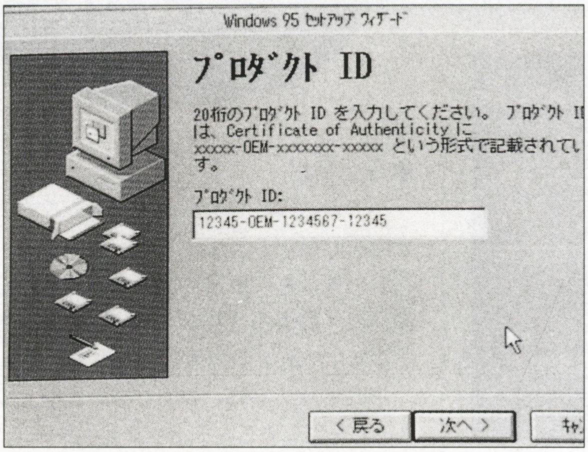
《写真8》Win95UpgradeのCD-ROMをセットしてプログラムマネージャでファイル名を指定する



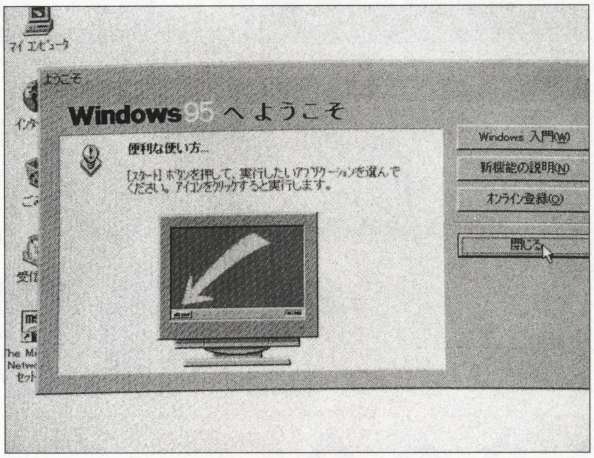
《写真9》CD-ROMの中の「¥setup」を実行



《写真10》使用者の情報を入力する画面



《写真11》製品に付いてくるID番号を入力する



《写真12》いよいよWindows95の世界に！！

注意事項でもお知らせしたように，通信速度の最高は19200bpsですから忘れないうちに変更しておきます。この作業は「スタート」→「コントロールパネル」→「システム」の順に開き「システムのプロパティー」の「デバイスマネージャ」を開き「通信ポート」(**写真13**)を選び，「通信ポートのプロパティー」でポートのデータビットを「19200」に設定(**写真14**)してしまいましょう。

写真15，16は接続されている，ハードウエアの一覧です。TOWNS独自で持っていた機能とWindows95との連動サポートはたいへんな苦労があったことと思います。

インストール時には「ドライバーズディスク」は特に使いませんでした。FMRなどの機種用のファイルが収録されているようです。

運用時の注意

TOWNS-OS,MS-DOS,Windows95などの異なるOSが導入されたドライブが混在している場合，異OSドライブに対しては，安全のためデータ書き込みは行なわないようにしてください。

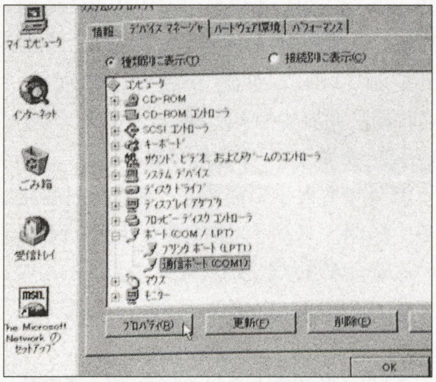
たとえば，Fドライブにインストールされているwindows95から，ダブルスペースの指示を，Eドライブにインストールされているtowns-osの入っているドライブに実行するなどすると，OSが確実に破壊されます。

富士通さんありがとう

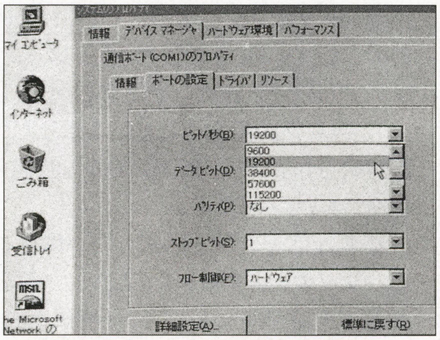
一時期発売されないと言われていた，TOWNS用Windows95ですがやっと私たちの手元に届くようになりました。発売までに若干の時間を要し，店頭での販売がないとはいえ，続々とDOS/V機にメインターゲットを移し，ユーザー切り捨てに近い行為を行なっているメーカーが多い中，富士通さんは，ユーザー・サポートをしっかりしていると感じましたが，みなさんはどう考えるでしょうか？

余計な話ではありますが，筆者のInternet接続環境は「TOWNS HR」に「Windows3.1」です。Netscapeが，ツライです。白TOWNSが羨ましい！！

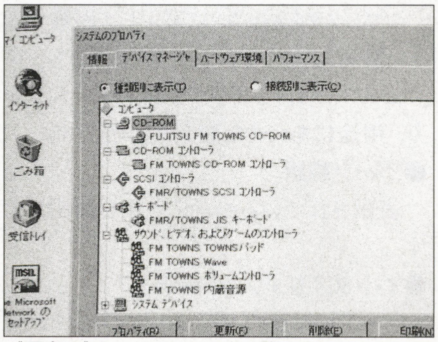
なお，好評連載の「自分でできるパソコン・パワーアップ」企画の対応機種がこの「HR」です。読者のみなさんのリクエストがあれば，メーカーの保証はありませんが，実験してみます。リクエストなどは「マイコンBASICマガジン編集部気付　森宛」に送ってください。



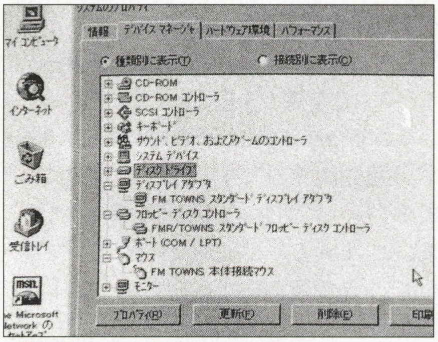
《写真13》忘れないうちに通信速度の設定をした



《写真14》きちんとハード環境を把握している



《写真15》ハードウエアの一覧



《写真16》ハードウエアの一覧

パソコン通信で君も情報通になれる！

BMネットワーク TODAY

(ベーシック マガジン)

・・・Vol.8・・・
ネットサーフィンの友
翻訳ソフト試用レポート

TEXT BY 川崎 優

WWW（World Wide Web：ワールド・ワイド・ウェブ）で一番困るのが，言葉のちがいです。日本にあるホームページは，ほとんどが日本語で書かれていますが，ひとたび海を越えれば，そこは英語一色。世界中の人が見ることを想定しているため，世界標準言語である英語が大半を占めるのはしかたないことです。

しかし，なにかと英語には抵抗がある人は，たくさんいるのではないでしょうか。そこで，今回はネットサーフィンするまえに，ぜひ用意しておきたい“翻訳ソフト”の使用感をレポートしたいと思います。

Can you read English？

(キャン ユー リード イングリッシュ)

すでにインターネットを利用している人は知っていると思いますが，WWW上に公開されている多くのホームページでは，あたりまえのように“英語”が使われています。これは，世界中の人が同じように読めるということを考えているためです。

海外でも大手の企業などでは，日本語や中国語，スペイン語などをサポートしている場合がありますが，世界中のホームページがそうなることは不可能に近いでしょう。

英語が得意な人ならいざ知らず，まだ英語を習っていない小学生のみなさんや，もう単語の意味すら忘れそうになっているお父さんお母さんには，英語はネットサーフィンの大きな壁となることでしょう。

そこで今回注目してみたのが，インターネット用翻訳ソフトです。翻訳ソフトはこれまでにも，パソコン・ショップで売られていました。しかし，どちらかというとワープロやエディタで書かれたテキストを，日本語に変換することを目的としたものでした。

インターネット用翻訳ソフトは，WWWブラウザと連動して，本来のページのレイアウトのまま，テキスト部分を日本語にしてくれます。

今回は，カテナの低価格翻訳ソフト『LogoVista E to J Internet（以降ロゴビスタと略）』を紹介しましょう。

さまざまな翻訳モードを使いわけるのがコツ

今回紹介するロゴビスタは，基本的にWWWブラウザに表示されたページのテキスト部分を，日本語に翻訳するためのソフトです。そのため，ここではすでにインターネットに接続し，WWWを利用できる環境にあることを前提として話を進めていきます。

ロゴビスタをパソコンに導入して起動すると，**写真1**のようなウィンドウが開きます。ロゴビスタには，さまざまな翻訳モードがあり，用途にあわせた翻訳が可能です。

●ページ翻訳

表示されているページ全体を翻訳します。

●ヘッダ／リンクタグ翻訳

ページのヘッダ（タイトル）や，リンクが設定されている部分だけを翻訳するモードです。

●部分翻訳

ページ内の必要な部分だけを，マウスで選択し翻訳します。

この他にも，意味のわからない単語を調べる「辞書引き機能」などもあり，ちょっとした英語の勉強にも活用できます。

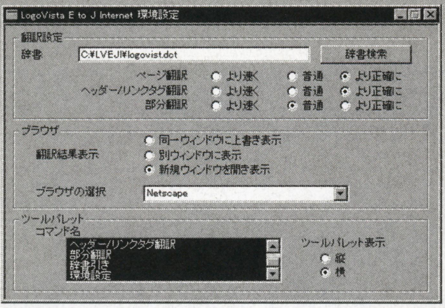
それでは，実際にロゴビスタを使ってみることにしましょう。インターネットに接続し，WWWブラウザに英語で書かれているページを表示させます。翻訳をするまえに，ロゴビスタの環境設定ボタンをクリックして，翻訳の速度（正確さ），翻訳結果の表示方法などを設定しておきましょう（**写真2**）。

写真1のウィンドウにある［ページ翻訳ボタン］を押すと，比較的大きなページでも30秒前後で翻訳が完了します。初期設定の状態では，WWWブラウザのウィンドウがもう一つ開き，そこへ翻訳結果が表示されるようになっています（**写真3**）。翻訳の対象は，あくまでもテキストの部分のみです。当然のことながら，テキストとして認識されないグラフィックの中のロゴなどは翻訳されません。

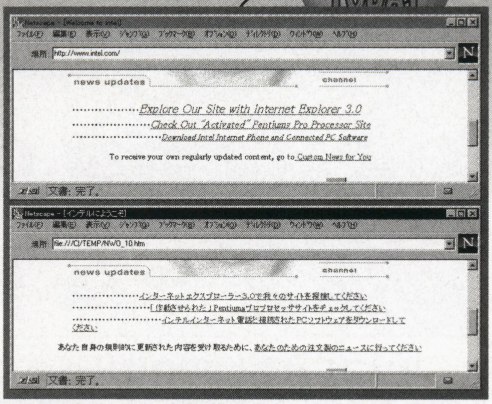
サーチ・エンジンなどで，すぐに目的のホームページを見たいという人は，「ヘッダ／リンクタグ翻訳」を使うといいでしょう。リンクが設定されている部分だけが翻訳されるので，翻訳にかかる時間も短縮できます（**写真4**）。

必要な部分だけを翻訳したい場合には，マウスで範囲選択をしたあと，［部分翻訳ボタン］を押します。部分翻訳ウィンドウが開き，翻訳された文章が表示され

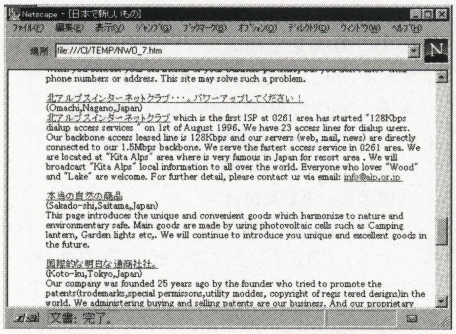
《写真1》ロゴビスタの操作は，このウィンドウで行なう。必要なボタンだけを表示させることもできる



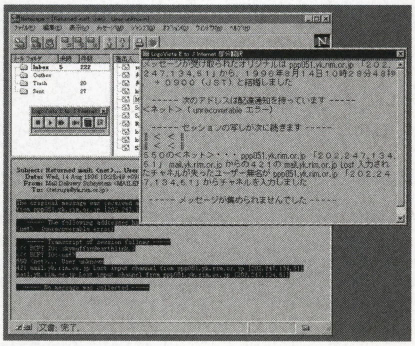
《写真2》“環境設定ボタン”を押すと開く環境設定ウィンドウ。翻訳の速度や，操作ボタンのカスタマイズなどを設定する



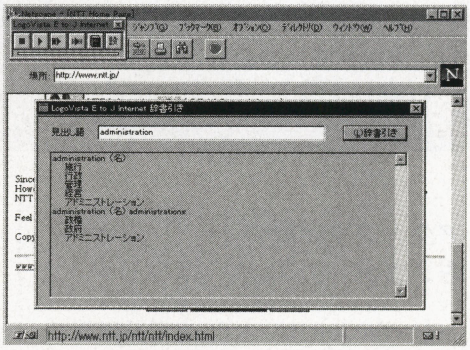
《写真3》ページ翻訳を行なったところ。上がもとの画面，下が翻訳結果。翻訳結果は，もとの画面に上書きしたり，翻訳のたびに新しいウィンドウを開いて表示させることもできる



《写真4》ヘッダ／リンクタグ翻訳の結果。すばやく翻訳して，ネットサーフィンを楽しみたい人に最適だ



《写真5》Netscape Navigatorのメール機能で部分翻訳を使えば，メールの翻訳もバッチリ！



《写真6》辞書引き機能は，登録されている単語の意味がすべて表示される。ちょっとした英単語を調べるのにも重宝する

ます。Netscape Navigatorにはメール機能も付いているので，この部分翻訳を使えばメールの翻訳も簡単です(**写真5**)。

ある程度英語がわかる人でも，「あれ？この単語なんて意味だっけ？」ということがあるはず。そんなときには，「辞書引き機能」が便利です。部分選択と同じように調べたい単語を指定し，辞書引きボタンをクリックしましょう。すると，ロゴビスタの辞書に登録されている単語の意味の一覧が表示されます(**写真6**)。

辞書を引く手間を考えれば…

今回の試用にあたって，いろいろなホームページで翻訳を試してみました。**写真3**を見るとわかると思いますが，“当たらずとも遠からず”といった印象です。このまますぐに文章として使うというわけにはいきませんが，だいたいの内容を把握したいときなどは，利用価値があるといえるでしょう。いちいち辞書を調べる手間もなくなり，アクセス時間もグッと短縮できて，電話代や課金の節約にもなります。

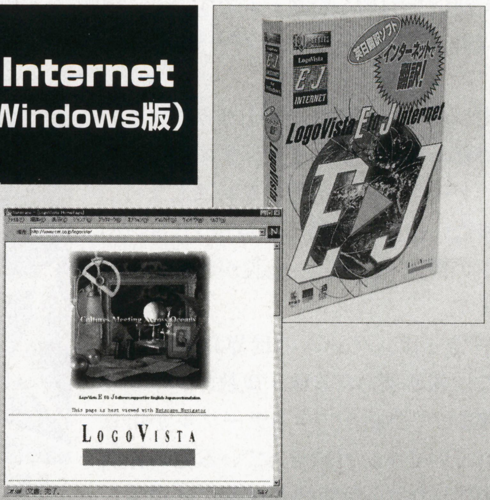
ただ，一般的な話題の簡潔な文章は，ある程度理解できる程度に翻訳されますが，特殊な専門用語を含む長文は苦手なようです。

ロゴビスタには，コンピュータや医学，物理などのさまざまな分野の単語を収録したオプション『LogoVista E to J専門辞書』(価格29,800円)が用意されています。専門用語が多いホームページをよく見る人は，ロゴビスタと一緒に購入しておくといいでしょう。

一度試してみたいという人は，ロゴビスタのホームページ(www.cet.co.jp/logovista)で，デモ版CD-ROMを申し込めます。低価格で手軽に使えるロゴビスタ。英語が苦手なインターネット・ユーザーの必須アイテムです。

カテナ
LogoVista E to J Internet
(Windows版)
価格7,980円

■問い合わせ先
カテナ株式会社
ソフトウェアプロダクツ事業部
☎0423-38-1118
■製品紹介ホームページ
http://www.cet.co.jp/logovista
■動作環境
OS：Windows95／NT3.5日本語版
メモリ：10Mバイト以上
HDD：27Mバイト以上
対応ブラウザ：Netscape Navigator Ver.1.1以上



パソコン通信でRPGを楽しもう
いよいよ開局！
通信ゲーム exllusion（エクスリュージョン）

《問い合わせ，申し込み》
株式会社 オークスヘブン
パソコン通信ネットワーク『RING（リング）』へアクセスして，電子メールで問い合わせてください。
要　モデム，通信ソフト
アクセス電話番号：03-5820-1188

《動作環境》
対応機種：PC-9801VX以降
CPU：i386以上推奨
ディスプレイ：640×400ドット以上
音源：MIDI音源（GM対応），FM音源
ハードディスク：10Mバイト以上の空き容量
通信速度：9,600bps
メディア：CD-ROM，3.5インチフロッピーディスク

パソコン通信とRPG（ロール・プレイング・ゲーム）を融合させたまったく新しい通信ゲーム『exllusion（エクスリュージョン）』が，9月22日にいよいよ開局します。
開局の延期により，やきもきしていた読者もいることでしょう。しかしこれも，より楽しい，そしてより完成されたゲームにしたいという，開発スタッフの思いがあればこそなのです。
exllusionとはどんな通信ゲームなのか，その内容をさっそく紹介しましょう！

アクセスすれば キミはゲームの主人公

『exllusion』は，RPGを電話回線で結ばれたネットワーク上で楽しむ，新しい通信ゲームです（**写真1**）。

ユーザーは冒険者となって，同じようにゲームの世界で活動している他のユーザーと協力したり，あるいは競争をしながら数々のイベントをクリアし，exllusionの世界を冒険します。

すべてのユーザーは，港町『メルク』をゲームのスタート地点としています。1人でも冒険に旅立つことはできますが，せっかく通信を利用したゲームです。ここはやはり，他のユーザーとパーティを組んで冒険に出発しましょう。

町には，他のRPGと同じように，その町で暮らす住人がいます。まずは彼らから，ゲーム世界の情報を集めましょう。

また，町には酒場や伝言板といった，通信の機能を生かした施設が用意されています。

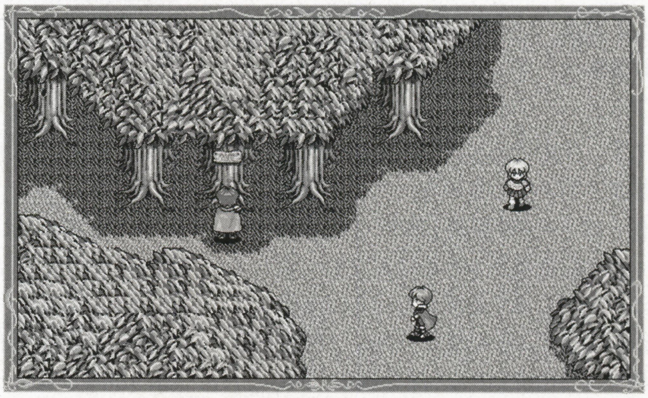
酒場では，ゲームの世界に関する有力な情報が得られる他，複数のユーザーが集まって会話ができるテーブルが用意されています。冒険をしている他の仲間と相談したり，待ち合わせなどに利用しましょう（**写真2**）。

伝言板は，パソコン通信の会議室のようなもので，ユーザーが自由に利用できる施設です。みんなに知らせたいことや，聞きたいことなどを書き込み，それに対してべつのユーザーが返事を書く，というように活用します。

その他にも，ショップや魔法屋，特殊技が覚えられる道場など，RPGならではの施設もいっぱいです。

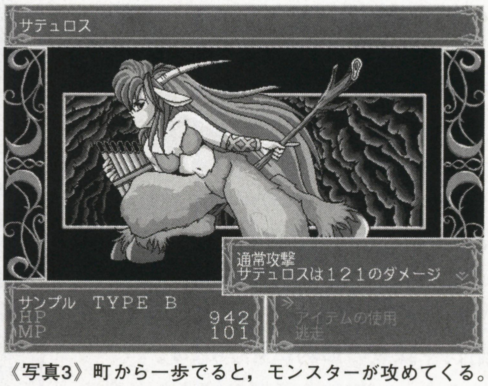
町の外は，強そうなモンスターがウヨウヨしています。まずは町近辺のモンスターを倒して，キャラクターをレベルアップさせましょう（**写真3**）。

ある程度強くなったら，べつの町へ移動したり，町で得た情報をもとに森や洞窟を探検してみましょう。新しい展開が，あなたを待っているはずです。

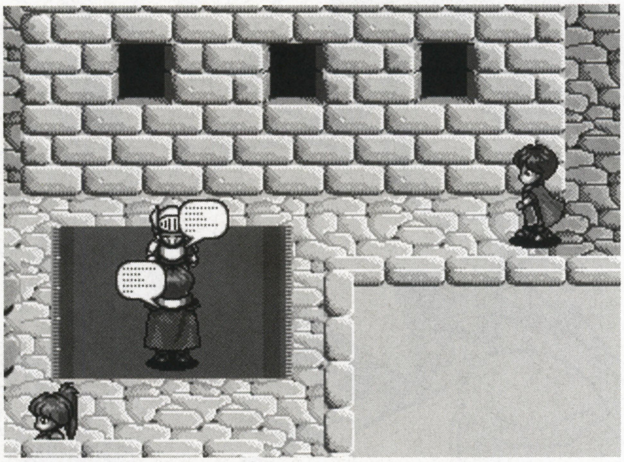


《写真1》exllusionのゲーム画面。他のユーザーと協力して，exllusionの世界を冒険しよう

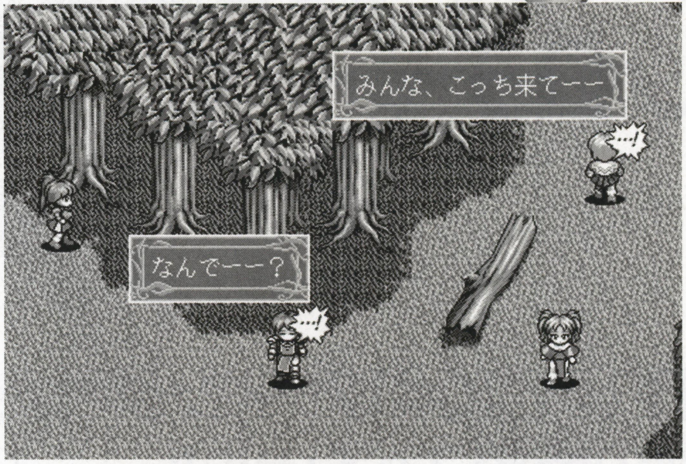
《写真2》酒場では，複数のユーザーが集まって会話をすることができる。飛び入りで会話に参加してもおもしろいかも



《写真3》町から一歩でると，モンスターが攻めてくる。はじめは無理せずに，町の近辺でレベルアップに努めよう



《写真4》ユーザー同士がフィールド上で会話をしていると，フキダシが現れる。接触すると，会話に割り込めるぞ



《写真5》一緒に冒険している仲間と相談するときは，みんなに呼びかけて集まってもらおう

ユーザー同士で情報を交換してゲームの世界を冒険しよう

このゲームにおける通信を利用した機能は，ゲームを進めるうえで欠かせないものばかりです。

キャラクターとキャラクターが接触すると，そのユーザー同士がリアルタイムで話せる「会話モード」に入ります。ゲーム内容に関する情報を交換したり，ユーザー同士で交流を深めるのに活用しましょう。意気投合したら，一緒に冒険の旅にでるのもおもしろそうですね。

また，会話モードで2人が話しているところにべつのユーザーが割り込むと，3人で会話ができるようになります。ユーザー同士が会話をしていると，マンガのようにフキダシ(セリフを囲んだ風船のようなもの)が表示されるので，会話に割り込むときはそれを目印にします(**写真4**)。

フィールド上では，「叫ぶ機能」を利用すると，画面上に表示されているキャラクターたちに一度に呼びかけることができます。1人ひとりに話しかける手間が省けるので，一緒に冒険に行ってくれる人を見つけたいときや，仲間に集まってもらうときに利用しましょう(**写真5**)。

期待大！新しい通信ゲームにキミも参加しよう

開局前にもかかわらず，会員登録はすでに3,000名を超えており，その期待の大きさは生半可なものではありません。マップやイベントを簡単に追加できる通信のメリットを生かして，これからどんなゲーム展開がされるのか，非常に興味深いところです。

通信ゲームの可能性に挑戦した『exllusion』にみなさんも参加して，通信ゲームのおもしろさを体験してください！

exllusion申し込み方法

exllusionを楽しむには，専用ソフト(無料)が必要です。以下の手順で，ソフトの申し込みを行なってください。

①モデムを接続したパソコンから『03-5820-1188』にダイアルし，exllusionの開発元，オークスヘブンの通信ネットワーク『RING』にアクセスします。
②メニューの中から，exllusionソフト申し込みの項目を選択します。
③画面の指示にしたがって，住所，氏名，電話番号，使用するメディア(CD-ROMか3.5インチフロッピーディスク)，ソフトの送付先，クレジット・カードの種類(申し込み時に新規入会可能)などを入力します。
③住所や電話番号が確認されたのち，ソフトが郵送されるので，そのソフトで再びRINGにアクセスしてください。exllusionをプレイできるようになります。

アクセス・ポイント

現在，アクセス・ポイントは東京のみとなっていますが，年内中には全国に設置される予定です。それまでは，東京のアクセス・ポイントを使用してください。

●アクセス電話番号03-5820-1188(東京)

料金形態

接続料金は，クレジット・カードからの引き落としのみとなっています。

新しくクレジット・カードを発行する際，『OCS HEAVEN NETカード』に入会すると，接続料金割引の他，倒したモンスターの数によって特典があたえられるなど，ゲーム内容と連動したサービスを受けることができます(**写真6**)。

接続料金は15円／分で，この料金の他に電話会社の通話料が必要です。

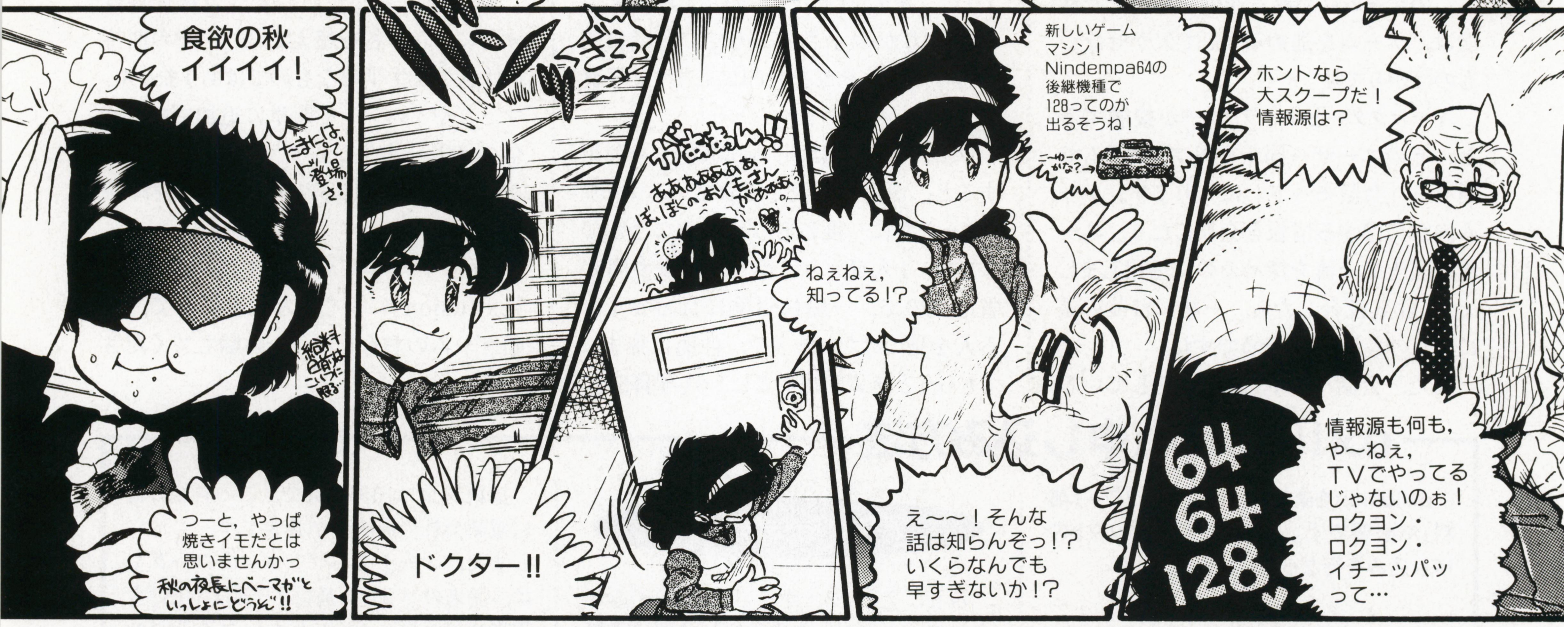
また，オークスヘブンネットワークでは，従来のパソコン通信ネット『CUIS』も用意しており，メールやチャットなどのサービスを5円／分で利用できます。

《写真6》さまざまなサービスを受けられるOCS HEAVEN NETカード。接続時間に応じた割引サービスなどが用意されている

スーパーパソコンレクチャーX

TRACK #17:「インターネット秋の怪談スペシャル!!」

BY くり ひろし



★インターネットには相変わらずさまざまな謎がX-Filesばりにちりばめられています。これも何かの陰謀…なわけはありませんね。ネットワークはまだまだ発展途上のものであるために，どうしてもいくつかの矛盾はおきてしまいます。複数の情報を自分なりに分析して判断するのが一番の対策かもしれません。

★モデムの高速化は，国際的機関であるITU(International Telecommunications Union:国際電信電話諮問委員会)が33.6Kbpsによる通信モードの勧告基準を出したために，各種モデムメーカーが33.6Kbps対応を行なっています。これまでの一般電話回線では実質の速度は20Kbpsどまりといわれていましたが，電話局の交換システムのデジタル化によって改善されてきているようです。一方で草の根BBSでもライバル(?)のISDNを使いはじめた現在，どれだけ一般的になれるか楽しみです。

★個人情報のセキュリティ(安全対策)はネットワーク社会の最も重要な部分です。つぐ美ちゃんがもらったような，いわゆるダイレクト電子メールのためにメールアドレスのリストをひそかに売買している業者が存在してたり，実社会と何の変わりもありません。パソコン通信でも問題になっている通販サギなども現れているようです。気をつけましょう！

★最近個人ホームページの内容があるナンパ系雑誌に無断掲載される事件が発生しました。なげかわしいことですが，実際WWWページ上の画像や文章などの転載や引用，リンクなど，著作権上での問題はまだまだ山積みの状態です。しかし，ホームページやネットニュースで情報発信をする人にとって避けては通れない問題です。一般的な著作権に関しては，例えば朝日新聞の見解(URL:http://www.asahi.com/information/copyright.html)などを参考にしてみてくださいね。

本作品内で使用されているシステム名や製品名は，一般にその開発元の商標または登録商標です。

それは
ISDNの
CMじゃ
ろうがぁ！
わぁあっ
ごめんな
さいぃ〜
だってさ〜
SMAPの
ナカイ君が
宣伝してた
のよぉ…
安易なヤツめ…
つーわけで，ISDNの
普及率もあがったぞ，
'96年6月号でISDNをとり
あげたときは50万回線
未満だったのに，わずか
4か月で60万回線を
突破したそうじゃ
60万回線
6月
10月
へー，すごいわねぇ〜
来年の春には100万
回線になるかしら？
ま，インターネットの
威力もあったけど，
電話の個人化が進んでる中，
ヘタにふつうの電話回線を
ふやすよりも，ISDNに
切り替えて，お手軽に電話
2本として使っても基本料
金同じ！だし…
なにしろ
加入時にかかる
お金は1/10だし
そもそも，
いまどきは
電話が欲しい
だけならPHS
とゆーおトクな
モノもあります
からねー
いーでしょー
あたしも持ってるのよー
コギャルっぽい──？
みたいな──♡
コギャル？
どこ？
どこ？
どこに
ある？
ムカ
しつれいしちゃうわ！
ねー
ぼくのおもちゃ
かえしてくれよう
なによォ
うるさいわねっ
あとにして
あとに！！
おもちゃ〜
くすん
それにしても，
TAとかも
ずいぶん入手
しやすく
なったのぉ…
どのショップにいっても
ちゃんと出してるぞい
そりゃそーだわよ
最近のおすすめは，
やっぱりDSU内蔵型の
TAがおすすめね！
パソコン
RS-232C等
シリアル
ポート
DSU内蔵
Terminal Adaptor
（TA）
モジュラー
コンセントへ
（電話線へ）
どれもだいたいお店で
5万円以下だから，
DSUを別に買うよりも
安くすむわ
もちろん，使い方によってはDSUが独立
したほうが便利なばあいもあるわよ
そういえば，最近の
ほとんどのTAでは
128Kbpsという超高速！
通常の64Kbps転送を
二つ同時に使う，通称
「バルク転送」という
通信モードが使える
そうじゃないか！
64Kbps
64Kbps
128Kbps
バルク転送
プロバイダもどん
どん対応してきた
というし…！
64Kbpsは大丈夫だよ
ところがですね〜
TAはふつう
外づけでして〜
128Kbpsバルク
転送はですねぇ，
シリアルポート
（RS-232C等）接続
では，パソコンの
シリアル側の通信速度
が230Kbps以上出せ
なければ，実際の通信
速度は128Kbpsまで
出すことができない
んですよぉぉぉ！
そ，そーゆー
ふーに設定
すりゃいいい
んじゃろ？
ほぉっほっほっほっ，
実はねぇ，230Kbpsもの
速度を出せるシリアル・
ポートが標準装備の
パソコンってのはね，
とってもアレなのよぉ！
ハイエンドマシンなら大丈夫だと思う…
…けどカタログをたしかめてね！！
…わしのマシンでは
ムリだってのー！？
…なんてこったぁ！！

どーしてもと言う人は，シリアル・ポート増設用ボードを買ってねぇ！
もっといい方法ないのか！？ＩＳＤＮカードとかあったよなぁ！？
お，それで正解！？
ピンポーン
ＩＳＤＮカードは直接パソコンの増設スロットに差しますから…
ＰＣＩ，ＩＳＡ，Ｃバスなどの拡張用バスの持つ，シリアルポートよりもはるかに速いデータ転送速度を使えるわけです！
128Kbps OK!!
128Kbps
そうか，それなら128Kbpsバルク転送だってお茶の子さいさい…ってわけだな！
そ！しかも，内蔵だから当然場所もとらない，外部電源もいらないからコンセントもいらない！
アナログポートつきの機種もあるから電話だって使えるのはモチロンです！
加えて，なんとＴＡより安い（64Kbpsだけできればよいのなら，実売１万円以下からある）！
いっやぁ〜〜いいことづくめですねぇ〜
・・・・・
…パソコンの電源入ってないと電話使えないんじゃ…？
うわあぁぁ!!しまったぁぁぁ！
ああああ Oh my godness!!
や…やっぱ，基本モデムじゃよなっ！
ＩＳＤＮじゃなくて別にいーじゃん！
わし，知っとるぞ，最近は28,800bpsを超えて，33,600bpsに対応したモデムが主流になりつつあるんじゃよな！
しかも，値段はほとんど変わらないにもかかわらず，当然28,800bpsでも使える！
なにしろメーカーによっては28800 bpsモデムを33600 bpsに対応させるアップグレードサービスもあるくらいだ
28800
33600
約20% up
サガ・フロンティアでも💡健在でうれしーね!!

…で，もう対応してるパソ通ってあるの？
…も，問題ない！
これからふえていくと思う
ざんざん
いやぁ〜〜やれやれ，インターネット怪談ってのはほんとまだまだピンキリあるなぁ
はー やれやれ
そーいや，違った意味で怖い話なんですがぁ…
電子メールのプリントアウトですが…
知らないとこから最近，ヘンな電子メールが来るんですよねぇ
ふむ？どれどれナニナニ…
こ，これはっ!?
From: ****@***.or.jp
Subject: Special Information
突然のおたよりをお許し下さい
貴女にだけマッチした筋肉モリモリ
ナイスガイのヒミツのHな写真を
お送りします。
以下の銀行口座へ×××××円を
はうううっ さっ寒いっ
…つぐ美くん，どっか知らないホームページ上のアンケートに答えたりしなかったかね？
あ，そういえば，なんかくれるって書いてあったから，けっこうあちこち書いたかな？
ごくまれにだけど，アンケートに答えたときのこちらが書き込んでやった情報を悪用される場合があるから気をつけたほうがいいぞ？
ええ？そんなのあるの？
あのねぇ〜〜…電子メールのアドレス程度ならともかく，住所や特に電話番号なんぞをあんまり知らないところに書き込むのはどうかと思うのう
個人情報
つぐみちゃん
WWWのホームページで自分のプロフィールを紹介するってのだって実はけっこうリスクの大きいことなんじゃぞ
なにか賞品があったって，でんわばんごうまではフツー必要ないと思うぞ，わしは!!
そのうちいたずら電話がこないとも…
PiPiPiPi
な，なによ，いたずら電話ならお断わりよっ！
僕のオイモ返せぇぇえええ！
あ……
給料日まえなんだよ
ちょっとかわいそうだったかな
しょうがねえなあ
TO BE CONTINUED…

Track 2
MIDI音源がいらない!? ソフトウエアMIDI音源とは？

Welcome! WITH ヤマハ MIDPLUG ローランド VSC-55

DTM初心者も大歓迎！

パソコンMUSICスタジオ

MIDI関連の周辺機器もだいぶ手頃になり，DTM（デスクトップ・ミュージック）をはじめようと考えている人が増えてきているようです。

しかし，ちょっと予算不足という人や，とりあえずMIDIデータを再生できるだけでいいという人は，まずこれを試してみてはいかがでしょうか。

今回は，PCM音源があればMIDIデータが楽しめるソフトウエアMIDI音源のお話です。

MIDIにあって，PCMにないもの？

最初に，前回の復習を少しだけしておきましょう。

MIDI音源とは，PCM方式によってリアルな楽器音を，複数同時に発音できる音源のことを指します。

PCM方式は，コンピュータ上で音声をあつかう方式の一つで，アナログ波形データで表される音声をデジタル・データに変換し，録音／再生します。

一般的なサウンドボードに搭載されているPCM音源では，音声をそのままデジタル・データ化して記録／再生しています。

一方，MIDI音源は，PCM方式といっても音声を記録する能力はなく，内部にあらかじめ準備された音素材データ（楽器音）を元に音楽を演奏します。

またMIDI音源では，音の発声機能以外に，実際に演奏する音を作りだす（素材音に音程をつけたり，エフェクトをかける）機能や，それぞれの音をミックスする機能なども持っています（**第1図**）。

さて，以上のことから，MIDI音源にあってPCM音源にないものは，つぎの三つということになります。

- ●楽器音の素材データ
- ●素材データから，実際に使われる音を作りだす機能
- ●音のミックス機能

つまり，この三つの機能さえあれば，PCM音源をMIDI音源のように使うことができるわけです。それを実際に行なったのが，“ソフトウエアMIDI音源（以降ソフトウエアMIDIと略）”です。

手軽にMIDIデータを楽しめるソフトウエアMIDI音源

ソフトウエアMIDIは，先ほど挙げた三つの機能を搭載しています。つまり，ソフトウエアMIDIを使うことで，パソコン＋PCM音源だけで，MIDIデータを再生できるようになるのです（**第2図**）。

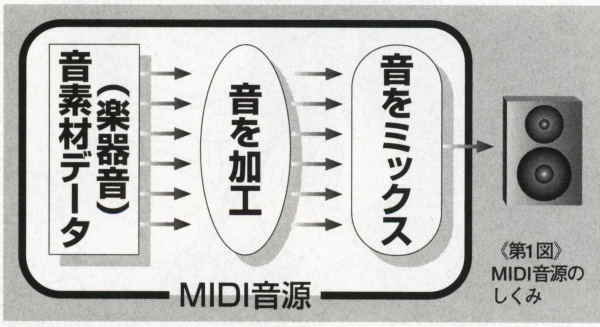
これらのソフトウエアMIDIの共通点は，本来専用ハードウエアで行なっている処理をCPUで行なうため，かなりのCPUパワーが必要になるということです。

そのため，たいていのソフトウエアMIDIでは，高速なPentiumパソコンが動作環境として必要になります。なおかつ，演奏中はCPUパワーが必要なために，他の作業ができなくなることもあります（演奏がギクシャクする）。

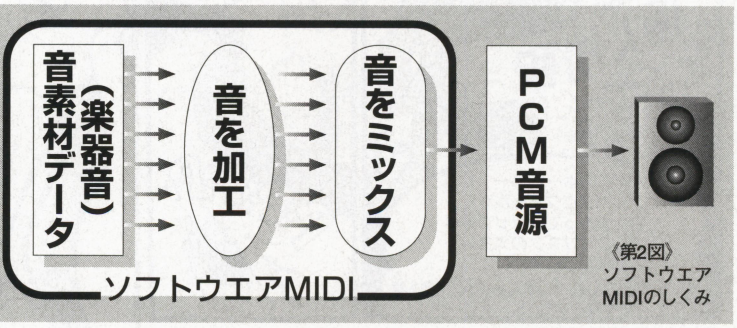
また，PCM音源はノイズが乗りやすく，外部MIDI音源とくらべると，その点でも多少見劣りしてしまいます。

しかし，ハードウエアを追加しなくてもいいソフトウエアMIDIは，手軽にMIDIの世界を体験できるため，試しにMIDIの音を聴いてみたい人にはうってつけです。再生だけを目的とするなら，ソフトウエアMIDIの弱点はそれほど気にならないでしょう。

そして，もしDTM（デスクトップ・ミュージック）を本格的にはじめたいと



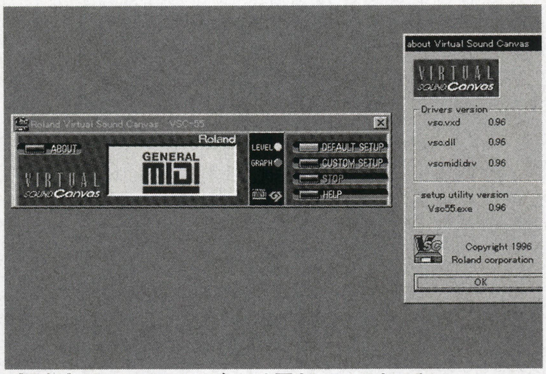
《第1図》MIDI音源のしくみ



《第2図》ソフトウエアMIDIのしくみ

思ったら，きちんとしたMIDI音源を購入すればいいのです。

現在，Windows上で使用できるソフトウエアMIDIはいくつかありますが，今回はローランドから発表されている『VSC-55』と，ヤマハのプラグイン・ソフト『MIDPLUG』を紹介したいと思います。



《写真1》VSC-55でMIDIデータを再生しているところ

《写真2》コントロールパネルで通常使うMIDIデバイスにVSC-55を設定しておくと，他のアプリケーションからもVSC-55を使ってMIDIデータを再生できる

他のソフトからも利用可能 ローランド『VSC-55』

ローランドのソフトウエアMIDI『VSC-55』は，単体で動作するMIDIプレーヤであり，さらにWindows用MIDI音源として登録することにより，他のアプリケーションからもMIDI音源として使用することができるソフトです。

セットアップを行なうと，標準MIDIデータにVSC-55のプレーヤが関連づけられ，MIDIデータをダブル・クリックすれば，自動的にVSC-55によって演奏されるようになります（**写真1**）。

また，コントロールパネルのマルチメディアの中のMIDI出力デバイスとして，VSC-55が選べるようになるので，ここで優先するデバイスに設定しておくと，他のソフトからMIDIデータを演奏するときにも，自動的にVSC-55が使用されることになります（**写真2**）。

VSC-55は，NIFTY-ServeのMIDIベンダーフォーラム（FMIDIVA）または，ホームページ（http://dns1.yumedia.or.jp/rikisaku.contest/vsc.html）から期間限定体験版が無料で入手できます。

インターネットでもMIDIを再生 ヤマハ『MIDPLUG』

ヤマハが開発したソフトウエアMIDI『MIDPLUG』は，定番WWWブラウザ『Netscape Navigator（以降，Netscapeと略）』用のプラグイン・ソフトです。

プラグイン・ソフトとは，WWWブラウザに機能を追加するプログラムのことです。このプラグイン・ソフトを導入することによって，標準で対応していない形式のデータを利用できるようになります。

つまり，NetscapeにMIDPLUGを追加することによって，MIDIデータを再生できるようになるわけです。

MIDPLUGは，1996年8月15日現在，Windows3.1用／Windows95用／Macintosh用のβ版が，MIDPLUG専用ホームページ（http://www.cyber-bp.or.jp/yamaha/）で公開されています（**写真3**）。

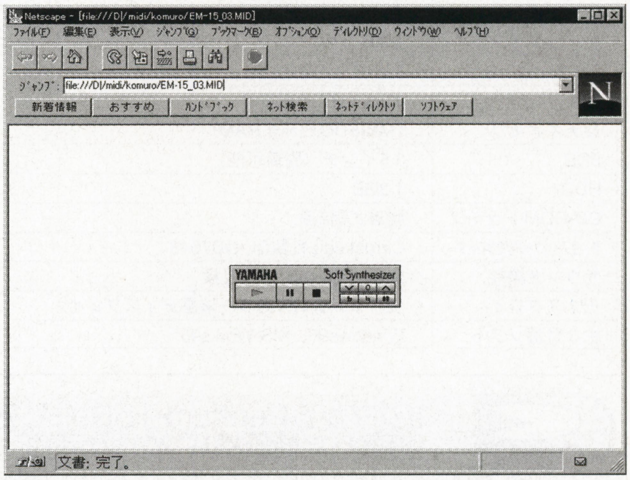
MIDPLUGは，Netscape用のプラグイン・ソフトですが，インターネット上のMIDIデータしか聴けないわけではありません。Netscapeは，インターネットにアクセスせずに，データ・ファイル単体を読み込むこともできるので，ハードディスクや，フロッピーディスクの中にある，MIDIデータを演奏させることも可能です（**写真4**）。Netscapeを起動し，MIDIデータを開くか，MIDIデータのファイルをドラッグ＆ドロップしてやることで，MIDPLUGの機能を呼びだすことができます。

気軽にMIDIの世界を体験しよう！

これまで紹介してきたように，手軽に使えるソフトウエアMIDIは，これからも増えていくことでしょう。

DTMには興味があるけど，音源を買うとなるとどうも……という人は，ソフトウエアMIDIでMIDIの世界を体験してみるのはいかがでしょうか。

《写真3》ヤマハの『MIDPLUG』は，このホームページからダウンロードできる



《写真4》NetscapeとMIDPLUGを使って，MIDIデータを再生しているところ

お知らせ
ダウンロードの手間なく『MIDPLUG』が手に入る！
姉妹誌 COMPUTER MUSIC MAGAZINE 1996 10情報号（定価：1,580円）付録CD-ROMに『MIDPLUG』と『VSC-55』体験版を収録しています。

Information Catch Up

イ ン フ ォ メ ー シ ョ ン キ ャ ッ チ ア ッ プ

パソコン

ゲートウェイがポータブル・パソコンを発売

●日本ゲートウェイGateway Solo（ソロ）2100 S-133

現在ノート・パソコンでは，持ち運びやすさを主眼においた携帯性重視型と，デスクトップ・パソコン並みの性能を備えた機能重視型の二つの系統にわかれてきています。

外出の多い人は携帯性を重視した小型パソコンを，机の上のスペースを有効に使いたい人は，移動や収納が容易な機能重視のノート・パソコンを使用する，といった具合です。携帯性に優れ，コンパクトでじゃまにならないノート・パソコンは，ユーザーの間でも人気を集めています。

日本ゲートウェイが発表した『Gateway Solo2100 S-133』は，多くの機能を持った高性能ノート・パソコンです。

CPUには，Pentium-133MHzを搭載し，内部バスは高速なデータ転送が可能なPCIバスを採用しています。さらにIntelのモバイルTritonチップセットを採用するなど，パソコン内部全体に高速処理を行なうための設計がなされています。標準で40MBという大容量メモリを搭載する他，256kBの2次キャッシュを装備し，メモリ環境も大変充実しています。

前面には，6倍速CD-ROMドライブ，3.5インチフロッピーディスク・ドライブ，セカンド・バッテリが装着できるモジュラードライブ・ベイが二つ配置されています。二つのモジュラードライブ・ベイにセカンド・バッテリを装着すれば，外出先でも長時間使用できるようになり，携帯性もグンとアップします。

新たに装備しているZVポートは，CPUなどを経由することなく，直接画像データをビデオチップに転送できる新しい規格です。PCMCIAカード・スロットを兼用しており，ZVポート対応のPCMCIAカードを装着してビデオ映像を入力すれば，コマ落ちのないなめらかな映像を楽しむことができます。

同時に，Pentium-150MHzを搭載した『Gateway Solo2100 S-150』も登場し，機種選択の幅が広がりました。

デスクトップ・パソコン並みの性能を備えながら，携帯性も損なわない，バランスの優れたノート・パソコンに注目です。

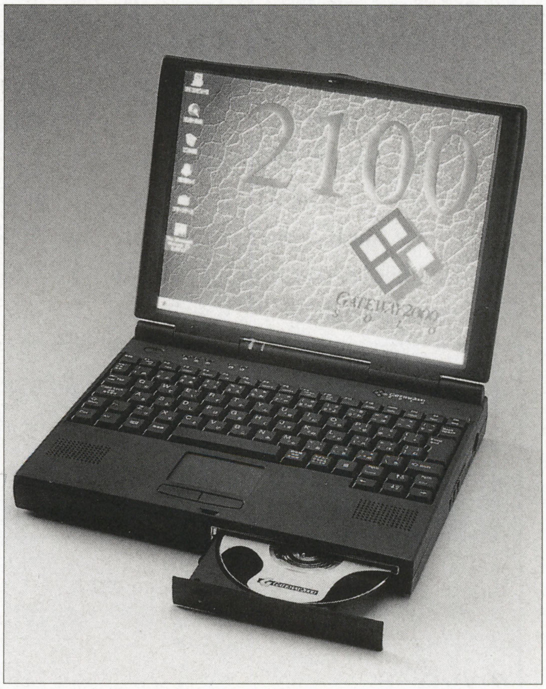
■問い合わせ先

日本ゲートウェイ2000株式会社

☎0120-54-2000

■ホームページ

http://www.jp.gw2k.com/



■Gateway solo 2100シリーズの主な性能

製品名	Gateway solo 2100 S-133	Gateway solo 2100 S-150
価格	458,000円	478,000円
CPU	Pentium-133MHz	Pentium-150MHz
キャッシュ	16kB	
2次キャッシュ	256kB（PBSRAM）	
メモリ	40MB（EDO RAM）	
ビデオメモリ	1MB(EDOビデオRAM)	
FDD	3.5インチ（脱着可能）	
HDD	1.3GB	
CD-ROMドライブ	脱着式6倍速	
ｸﾞﾗﾌｨｯｸ･ｱｸｾﾗﾚｰﾀ	CirrusLogic社製CL-GD7548	
サウンド機能	Sound Blaster 16bit互換	
ディスプレイ	12.1インチTFTカラー液晶ディスプレイ	
主な付属ソフト	Windows95，MS-Works95	

コジマからPentium-150MHzを搭載した低価格パソコンが登場

●コジマAxcel（アクセル）シリーズ

家電量販店のコジマから発売されているAxcelシリーズは，米国パッカード・ベル社と提携して製作されたコジマのオリジナル・ブランド・パソコンです。

今回新しく発売されるのは，Pentium-150MHz，8倍速CD-ROMドライブ，1.2GBのハードディスクを装備したマルチメディア・モデルです。ディスプレイと多くのソフトが付属しながら，20万円台の低価格を実現しました。付属するディスプレイ，ソフトによって区別された，計4モデルが用意されています。

ディスプレイは，パソコンを設置する場所や予算に合わせて，15インチ，17インチどちらかを選ぶことができます。ディスプレイはスピーカと一体型になっ

ているので，スピーカ設置に場所を確保する必要がありません。

付属のビジネス・ソフトは，「MS-Office95」あるいは「一太郎Ver6.3＋Lotus1-2-3 R5J」から選択できるようになっています。その他にもゲームや，家庭で活用できる実用ソフト，遊びながら英語や漢字の勉強ができるエデュテインメント・ソフトなど，大人から子供まで楽しめる計22本のソフトが付属しています。また，低価格ながら2次キャッシュを256kB標準で搭載し，より高速な処理速度を実現しました。

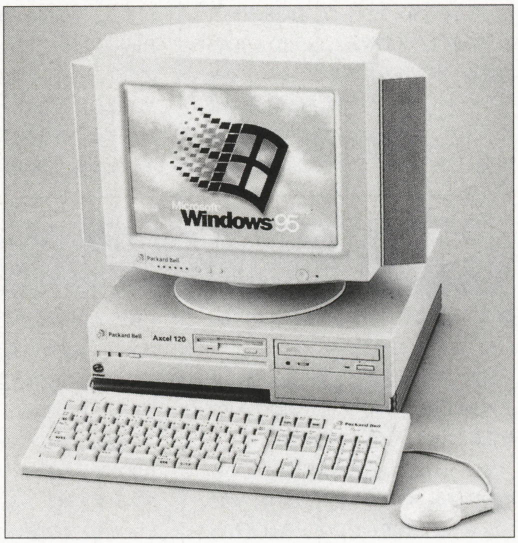
通信機能では，28,800bpsまで対応した，高速通信可能なFAXモデムを装備しています。WWWブラウザや，NIFTY-Serveへのオンラインサインアップ・ソフトが付属しています。

パソコンの楽しさが詰まった，家族みんなで楽しめるお買い得マシンです。

■問い合わせ先
株式会社コジマ
☎028-620-0001
■ホームページ
http://www1.toppan.Co.jp/kojima/

■Axcelシリーズの主なモデルとその性能

製品名	Axcel P150 CD165	Axcel P150 CD167 Office95
価格（実売価格）	オープンプライス（248,000円）	オープンプライス（278,000円）
ボックス	デスクトップ型	
CPU	Pentium-150MHz	
キャッシュ	16kB	
2次キャッシュ	256kB	
メモリ（最大）	16MB（128MB）	
ビデオメモリ	1MB	
FDD	3モード対応3.5インチ×1	
HDD	1.2GB	
CD-ROMドライブ	8倍速（E-IDE，ATAPI）	
ｸﾞﾗﾌｨｯｸ･ｱｸｾﾗﾚｰﾀ	CirrusLogic社製CL-GD54405	
サウンド機能	サウンドブラスター16bit互換	
通信機能	データ部：28,800bps　FAX部：14,400bps	
拡張バス（空き）	ISA×2(1)，ISA／PCI×1(1)，PCI×1(1)	
ディスプレイ	15インチ	17インチ
主な付属ソフト	Windows95，Internet Explorer2.0J，時刻表ソフト，ビジネス補助ソフト	
	Lotus1-2-3R5J，一太郎Ver6.3	MS-Office95，MS-Works95



Catch Up!

インターネット通信機能を強化した98NOTE

●NEC 98NOTE Aile（エール）

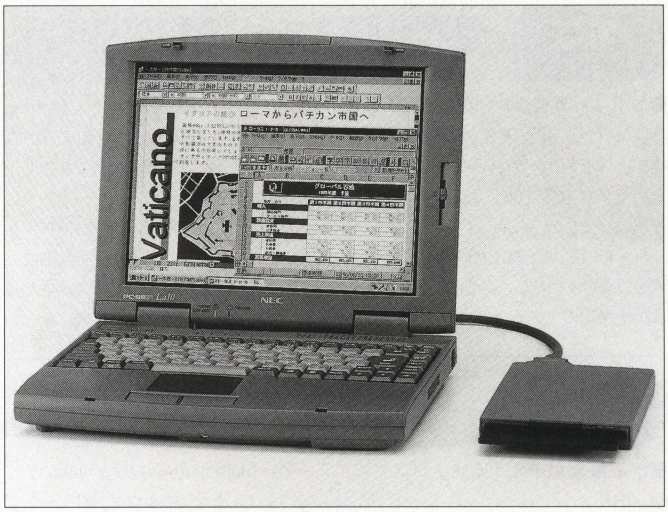
『98NOTE Aile』の新モデルは，28,800bpsのFAXモデムカードを標準装備し，通信機能をパワーアップしたノート・パソコンとなっています。

携帯性を損なわないよう，本体はB5ファイル・サイズの大きさに，3.5インチ・フロッピーディスク・ドライブを外付けにすることで，39mmの厚さ，1.8kgの軽重量を実現しています。

通信機能を強化しただけあって，通信関連のソフトが多く付属しています。インターネットがすぐにはじめられるように，NECのインターネット・サービスに入会できるオンラインサインアップ・ソフトが用意されています。インターネットの英文情報を日本語に直してくれる翻訳ソフトや，ホームページを見るためのWWWブラウザなど，インターネットを始めるのに必要なツールが，すべてそろっているのもうれしいですね。

また，インターネットをくわしく知りたい人のために，インターネットの基礎知識や利用方法を紹介してくれるチュートリアルソフト「インターネットチュータ」が付属しています。

パソコン本体では，Pentium-100MHzを搭載し，16MBのメモリ，810MBのハードディスを装備しています。ディスプレイには，見やすい10.4インチTFTカラー液晶ディスプレイを採用。さらに98スライドパッドを装備するなど，デスクトップ・パソコンと変わらぬ操作環境を実現しています。



外出の多い人にとっては，持ち運びに便利で，通信機能を備えたノート・パソコンはぜひ用意したいところでしょう。

98NOTE Aileは，こうしたニーズによって，登場するべくして登場した製品なのです。

■問い合わせ先
NECパソコンインフォメーションセンター
☎03-3452-8000（東京）
☎06-930-9821（大阪）
☎052-722-9800（名古屋）
■ホームページ
http://www.nec.co.jp/

■98NOTE Aileシリーズの主なモデルとその性能

製品名	PC-9821La10／S8 modelC	PC-9821La10／S8 modelD
価格	410,000円	410,000円
CPU	Pentium-100MHz	
キャッシュ	16kB	
メモリ（最大）	16MB（72MB）	
ビデオメモリ	1MB	
FDD	3.5インチ（外付け，脱着可能）	
HDD	約810GB	
CD-ROMドライブ	オプション	
ｸﾞﾗﾌｨｯｸ･ｱｸｾﾗﾚｰﾀ	Trident社製Cyber9320	
サウンド機能	PCM音源（16bit44.1kHzステレオ）	
ディスプレイ	10.4インチTFTカラー液晶ディスプレイ	
通信／FAX機能	FAXモデムカード内蔵 データ部：28,800bps　FAX部：14,400bps	
主な付属ソフト	Windows95かWindows3.1どちらかを選択，メニューソフト	
	Lotus1-2-3R5J，一太郎Ver6.3	MS-Excel95，MS-Word95

周辺機器

3D表示機能を備えた低価格グラフィック・アクセラレータ

●アイ・オー・データ機器GA-PG3D/PCIシリーズ

『GA-PG3D/PCI』は，DOS/Vパソコンのpciバスに対応した，2D，3Dの高速表示が可能なグラフィック・アクセラレータ・ボードです。ビデオチップに，3Dの高速表示が可能なS3社製ViRGEを，ビデオメモリにはEDO RAMを採用し，高速でなめらかな描画を実現しました。

また，Windows95のDirectDraw，DirectVideo，Direct3Dをサポートしており，これらに対応したソフトも楽しめるようになっています。

ビデオメモリを2MB，4MB搭載したモデルの他，増設用メモリ『GA-EDO-2M』（価格7,800円）が用意されています。

◆GA-PG3D/PCI主な仕様

2MBモデル『GA-PG3D2/PCI』価格20,000円

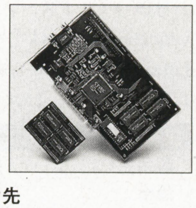
4MBモデル『GA-PG3D2/PCI』価格25,000円

対応バス：PCI

アクセラレータ・チップ：S3社製ViRGE

最大解像度：1,600×1,200ドット（65,536色，ビデオメモリ4MB搭載時）

最大発色数：1,677万色（1,280×1,024ドット，ビデオメモリ4MB搭載時）



■問い合わせ先

アイ・オー・データ機器 新製品案内窓口

☎0762-60-1024

■ホームページ

http://www.iodata.com

どこに設置しても最高の音が楽しめる

●スギヤマエレクトロン32／64（サンニー・ロクヨン）

『32／64』（価格11,800円）は，どこに設置しても音がクリアに聞こえる，無指向性のアンプ内蔵スピーカです。

スピーカは，特定の方向に音を発する指向性型が一般的です。その場合，スピーカをうまく設置しないと，音はきれいに聞こえません。パソコンの周辺に余分なスペースがない場合，スピーカをベスト・ポジションに配置するのは意外とむずかしいものです。

この32／64は，その独特の形状により360度どの方向にも音が出るため，リスニング・ポジションを選びません。スピーカをどこに置いても，最適な状態で音を楽しむことができるのです。

スピーカを中心に音が部屋全体に広がるので，ゲームもいつもとはちがった雰囲気で楽しむことができます。

◆32／64主な仕様

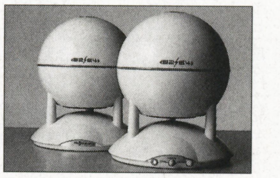
形式：フルレンジ密閉型

アンプ出力：7W＋7W

再生周波数：80Hz～20kHz

スピーカ・ユニット：80mmフルレンジコーン防磁タイプ

外形寸法（幅×奥行き×高さ）：190×190×220mm



■問い合わせ先

株式会社スギヤマエレクトロン

お客様サービスセンター

☎0543-67-8103

高画質撮影でさらに便利になったデジタル・スチルカメラ

●カシオ計算機QV-100

コンパクトで扱いやすさが人気のデジタル・スチルカメラQVシリーズに，新しいモデル『QV-100』（価格63,000円）が登場しました。

新開発の正方画素CCDの採用により，映像のゆがみや色のニジミのない，鮮明な画像撮影ができるようになりました。

また，被写体に合わせて640×480ドットの精細モードと，320×240ドットの標準モードのどちらかを選択できるようになっています。

画像記録には，本体内蔵の4MBフラッシュ・メモリを使用します。精細モードで64枚，標準モードなら，なんと192枚という大量の画像記録が可能になっています。これなら，旅行に持っていっても容量不足で困ることもありませんね。

◆QV-100主な仕様

映像素子：1／4インチCCD36万画素

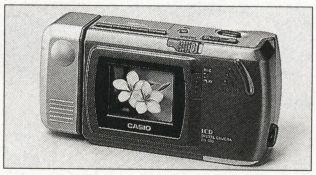
記録フォーマット：JPEG

撮影可能枚数（本体）：64枚（精細），192枚（標準）

レンズ：F2.8，f=4.2mm（35mm換算40.5mm相当）

バッテリ：単3電池4本，ACアダプタ

外形寸法：139×40×66mm



■問い合わせ先

カシオ計算機株式会社

☎03-3347-4811

■ホームページ

http://www.casio.co.jp/

3万円で手に入るターミナル・アダプタ

●三双電機ALEX（アレックス）-64／HF

三双電機の『ALEX-64／HF』（価格32,800円）は，デジタル高速通信をより身近にしてくれる，低価格ターミナル・アダプタです。

非同期／同期PPP変換機能を搭載し，インターネット・プロバイダで主流となっている同期64kbps接続が可能になっています。また，アナログ・ポートを二つ装備しているので，電話やFAXを接続して使用することができます。

その他にも，電話転送や通話割り込みなどを，NTTとの契約なしに利用できる機能を持っています。

インターネットだけでなく，通話機能の充実もできる，オトクなターミナル・アダプタです。

◆ALEX-64／HF主な仕様

接続回線：INSネット64

ー回線側ー

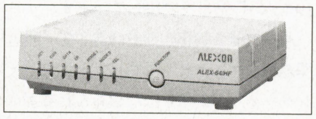
コネクタ形状：8ピン・モジュラー・ジャック

ーデータ端末インターフェースー

インターフェース：RS-232C

通信速度：

非同期1.2～38.4，同期1.2～64kbps



端末速度：

非同期1.2～115.2，同期1.2～64kbps

アナログ・ポート数：2ポート

■問い合わせ先

三双電機株式会社

☎03-3367-2276（東京）

☎06-307-2940（大阪）

128／230MBのMOへも書き込める

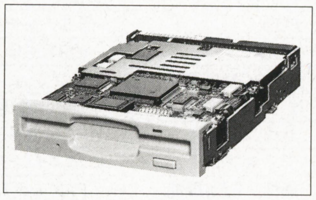
●コニカOMD-7060

コニカは，128MB，230MBメディアへの書き込みも行なえる，640MB対応のMOドライブ『OMD-7060』のサンプル出荷を開始しました。

この製品には，コニカとセイコーエプソンが共同開発した「リードチャンネルIC」と呼ばれるチップが搭載されています。このチップにより，今までむずかしいとされてきたMOの完全下位互換を可能にし，容量のちがうMOでも自由に書き込みが行なえるようになりました。

今回のサンプル出荷は，外部企業に生産を委託するOEM供給の際，内部メカニズムを事前に知ってもらうための出荷となります。年内中には，このOMD-7060を組み込んだMOドライブやパソコンが登場する予定だそうです。

最近はソフトやデータの大容量化が激しく，ハードディスクのバックアップにも，大容量のメディアが求められています。容量不足や互換性を解決するためにも，OMD-7060を組み込んだ製品が早く登場してもらいたいものですね。



■問い合わせ先

コニカ（株）オプト事業営業部

☎0426-42-5611

ソフト

19万語の登録辞書で海外のホームページも一発翻訳

●東芝ASTRANSAC（エイエストランザック） for Internet

『ASTRANSAC for Internet』は，約19万語の基本辞書を持つ，Windows 95対応の英日翻訳ソフトです。

インターネットのホームページに書かれた英文を，レイアウトはそのままに，日本語へ翻訳してくれます。翻訳プログラムの改良で，翻訳スピードが前バージョンの約2倍に改善されました。

訳文の内容が意味不明になってしまったときは，翻訳ハイパークリック機能を利用します。訳文にあるマークをクリックして原文を呼びだし，内容を確認しましょう。

訳文の表示方法は，①画面を分割して原文と訳文を表示する，②一文ごとに原文と訳文を交互に表示する，③訳文のみを表示する，の3種類から選ぶことができます。①番や②番を選べば，英語の勉強にもなりますね。

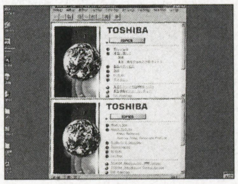
オプションで電気，化学などの専門用語をサポートする辞書（40,000円：FD版）が用意されています。これらの辞書を利用すれば，誤訳も減ってより原文に近い翻訳をしてくれるでしょう。

◆ASTRANSAC for Internetの価格

CD-ROM版：12,800円
FD版：16,800円

■問い合わせ先

東芝 コンピュータ・通信ネットワーク事業部
☎03-3457-2725



ワープロ・ソフトとインターネットがセットになったサービス・パック

●ジャストシステム一太郎dash2インターネットキット

『一太郎dash2インターネットキット』（キャンペーン価格9,800円）は，ワープロ・ソフト一太郎dash2に，7月号で紹介した「JustNetスターターキット」と，WWWブラウザ「Netscape Navigator2.0日本語版」がセットになった，お得なパック製品です。インターネットをはじめるにあたって必要なツールがすべてそろっているうえ，JustNet入会費免除や，3時間無料アクセス権といったうれしい特典も用意されています。

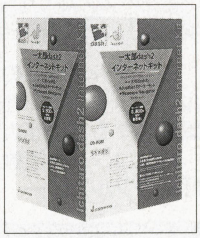
現在JustNetでは，電子新聞を発行したり，子供向けのホームページ，期間限定のスポーツ情報提供サービスなど，インターネットで意欲的な展開を行なっています。JustNetに入会して，インターネットの新しい活用法を探すのもおもしろそうですね。

■問い合わせ先

ジャストシステム
インフォメーションセンター
☎0886-55-8300（徳島）
☎03-5412-3939（東京）
☎06-886-9300（大阪）

■ホームページ

http://www.justsystem.co.jp/services/serve.html



その他

パソコン通信とインターネットが融合

●NEC BIGLOBE

NECは，新しいパーソナル・マルチメディア・サービス「BIGLOBE」を開始しました。これは，パソコン通信サービス「PC-VAN」，インターネットサービス「mesh」の個人向けサービス，およびインターネット上の仮想電子広場「The Cyber Plaza」を融合させたもので，インターネットとパソコン通信の垣根を取り払った，新しいネットワークです。

ユーザーは，パソコン通信とインターネットへの加入が一度の手続きで済み，手軽に両方のサービスを利用できるようになります。また，料金体系もパソコン通信が中心か，インターネットが中心かによって四つのコースから選択することができ，使用頻度によって最適の料金制度を選ぶことができます。

通信は興味があるけど，どのパソコン通信ネットやインターネット・プロバイダに加入すればいいのかわからない場合は，まずはBIGLOBEに問い合わせてみましょう。

■問い合わせ先

NEC BIGLOBEカスタマーサポート
📞0120-55-0962
☎03-5446-0962

■E-mail

PC-VANに関する問い合わせ：
NEC98881@pcvan.or.jp

BIGLOBEに関する問い合わせ：
info@mesh.ad.jp

■ホームページ

http://biglobe.cplaza.or.jp/

JustNetが子供向けコンテンツをオープン

●ジャストシステム チルドレンズ・ミュージアム

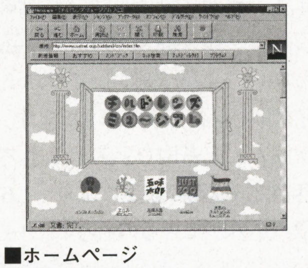
チルドレンズ・ミュージアムとは，従来の博物館などとはちがい，展示物を触ったり動かしたりできる，子供向けの施設のことです。展示物に触れるだけでなく，子供たちが作品を持ち寄り施設を充実させていくという，ユニークな仕組みになっています。そこでは，子供達の自主性に任せた，自由な施設作りが行なわれているそうです。

ここで紹介する『チルドレンズ・ミュージアム』は，そのコンセプトをもとにインターネット上で展開する，JustNetが新たに開設した子供向けのホームページです。インターネットの双方向性を生かした，楽しいコーナーがたくさん用意されています。

大人でももちろん参加できるので，子供心に戻って，友達同士で楽しんでみてはいかがでしょうか。

■問い合わせ先

ジャストシステム
インフォメーションセンター
☎0886-55-8300（徳島）
☎03-5412-3939（東京）
☎06-886-9300（大阪）



■ホームページ

http://www.justsystem.co.jp/services/serve.html

キーボードの文字が一目で見わけられる！

●ロアス 楽キー（ラッキー）カバー

ロアスから，キーボードの文字を見やすくするキーボード・カバー『楽キーカバー』（価格2,800円）が発売されました。

キーボード・カバーに，大きな字でキーの機能や入力できる文字を印刷することで，パソコン初心者でもそれぞれのキーを簡単に見わけられるようになっています。

文字の印刷には特殊シルク印刷を使用し，長時間使用しても印刷が薄くなることはありません。さらに抗菌素材を使用することで，汚れやホコリからキーボードを守るという，カバー本来の役割も果たしています。まさに，一石二鳥のアイデア製品といえるでしょう。

ひらがなが印刷されたかな入力用と，英字が印刷されたローマ字入力用の二つのカバーがセットになっており，現在PC-98シリーズとDESKPOWERシリーズ，IBM製パソコンのキーボードに対応した製品が発売されています。

■問い合わせ先

ロアス株式会社サポート課
☎0723-61-1830

New Products

用途で選べるフルカラー・スキャナ2機種

(((問い合わせ先))) ニコン電子画像機器インフォメーションセンター ☎03-3829-3052

ニコン **ScanTouch 210 for WIN**
価格:118,000円

日本アグファ・ゲバルト(株)
STUDIOSCAN IIsi Win 価格:128,000円
(((問い合わせ先))) TeLeAGFA ☎0120-745-007

インターネットのホームページに画像を貼り付けたり，オリジナル・デジタル・アルバムを作ったりと，パソコン上で画像の加工，編集をすることが人気を集めています。

パソコンへの画像入力に便利なのが，高い解像度と使いやすさが評判のフルカラー・スキャナです。読者のみなさんが以前撮影した写真や，雑誌のイラストなどを取り込み，自由に加工できます。

また，スキャナは資料の保存にも利用でき，パソコンの活用範囲を広げることにもなります。

そこで今回は，スキャナ購入を考えているベーマガ読者のみなさんに，高性能な2製品を紹介しましょう。

高解像度が自慢の「ScanTouch210 for WIN」

『ScanTouch 210 for WIN』は，画像入力だけでなく，資料保存にも利用できるWindows95対応のフルカラー・スキャナです（**写真1**）。

取り込みは，A4サイズより一回り大きい216×297mm（A4レターサイズ）で，雑誌などに掲載されている大きな写真やイラストなどを，分割せずに一度に取り込むことができます。

スキャナ本来の性能を示す光学解像度は，600×1,200dpiと高い数値を示しています。また，ソフトウエア補間を行なうことで，最大9,600dpiの取り込みが可能となり，文章や細かいイラストをより緻密に取り込めるようになります。グレースケールによる取り込みはもちろん，RGB各色256階調の表現により，1,670万色の取り込みができるのもうれしいですね。

付属ソフトで画像を編集しよう

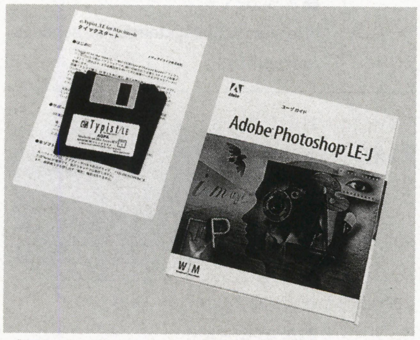
付属ソフトは，専用ドライバ・ソフト『Nikon Scan』の他，画像編集ソフト『Adobe Photoshop LE-J』，OCRソフト『e.Typist V2.0（ScanTouch 210限定版）』など画像編集に欠かせないツールがそろっています（**写真2**）。

ドライバ・ソフト，Nikon Scanでは取り込みのプレビュー時に拡大，縮小して画像を確認できるうえ，明るさやコンストラストの補正などが行なえます。暗めに撮影された写真を明るく補正する，といった作業もカンタンです。

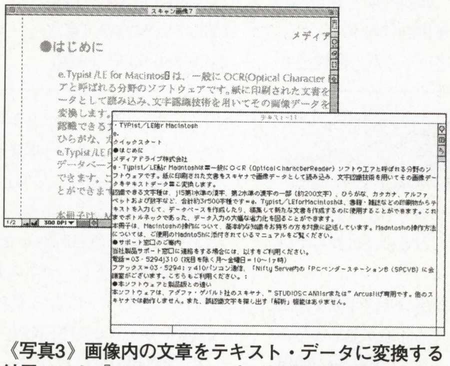
『Adobe Photoshop LE-J』は，画像編集の定番ともいえるAdobe Photoshopの機能限定版。取り込んだ画像をセピア色にしたり，意図的に一部分を明るくするなどの加工の他，フィルタと呼ばれるさまざまな画像効果がそろっています。

『e.Typist V2.0』は，資料などを保存のために取り込んだ際，資料内の文章をテキスト・データに変換してくれるOCRソフトです。文章入力の手間を省くだけでなく，新しく文書や資料を作成する際に文章を流用できるので，作業の効率化にもつながります（**写真3**）。

《写真1》ニコンの『ScanTouch 210 for WIN』（価格118,000円）。写真では，オプションの透過原稿ユニット『AT-20』（価格48,000円）を装備している

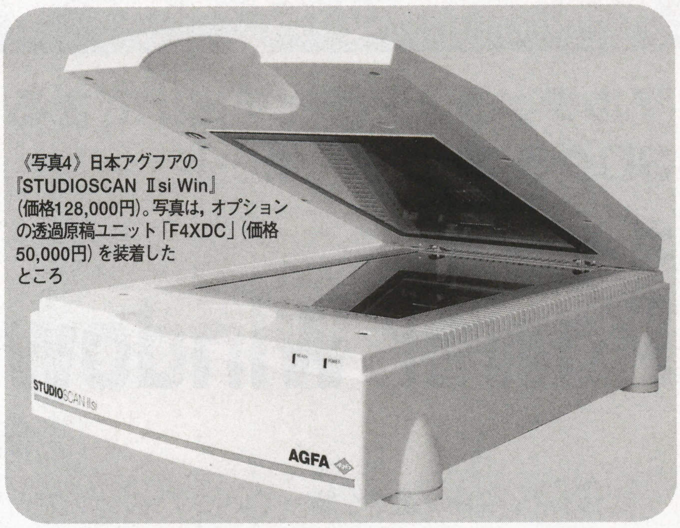


《写真2》『ScanTouch 210 for WIN』には，画像編集，文書保存に必要なソフトが付属している。スキャナをいろんなことに使う人にオススメだ



《写真3》画像内の文章をテキスト・データに変換する付属ソフト『e.Typist V2.0』。資料保存に活用しよう（写真はMacintosh版）

デジタル画像を楽しむなら
「STUDIOSCAN Ⅱsi Win」



《写真4》日本アグファの『STUDIOSCAN Ⅱsi Win』（価格128,000円）。写真は，オプションの透過原稿ユニット「F4XDC」（価格50,000円）を装着したところ

『STUDIOSCAN Ⅱsi Win』は，写真の印画紙やカメラなどで有名なアグファが，Macintosh版に次いで発表したWindows対応のカラー・スキャナです（**写真4**）。光学解像度は，前モデル『STUDIOSCAN』の300×600ppiから400×800ppiと，より高い解像度に改善されています。さらに電子ズームを使用することで，2,400ppiの超高解像度の取り込みを実現しています。

取り込みサイズは216×355mmで，A4よりも一回り大きいサイズ。90×130mmサイズの写真を，5枚ならべて一度に取り込むことができます。

また，スキャナの弱点でもあった，印刷物や細かい模様を取り込む際に見られるパターン（モアレ）を防ぐ，ディスクリーニング機能を搭載。雑誌に掲載されたイラストや写真を，キレイに取り込めるようになっています（**写真5**）。

バッチスキャンでまとめて取り込もう

明るさのちがう写真を取り込む場合，その写真ごとに設定を調整しなければなりません。そのため取り込みは1枚ずつ行なう必要があるのですが，それでは時間がかかってちょっと非効率的です。

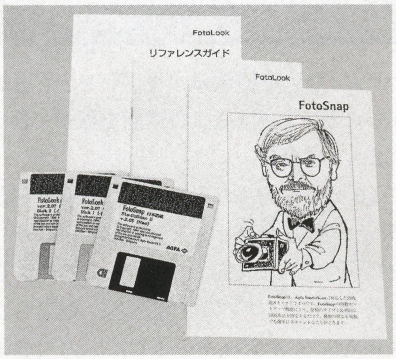
「STUDIOSCAN Ⅱsi Win」では，あらかじめ写真ごとの設定を登録し，複数の写真を連続的に取り込むことができる，バッチスキャン機能を搭載しています。これは専用ドライバ・ソフト『FotoLook』についている機能です。この機能を利用すれば，たくさんの写真を短時間で取り込むことができます。

めんどうな設定はいいから素早く取り込みたいという人には，もうひとつのドライバ・ソフト『FotoSnap』がオススメです。こちらは，少ない作業で取り込みができるよう操作が簡略化された，初心者向けのドライバ・ソフトとなっています（**写真6**）。

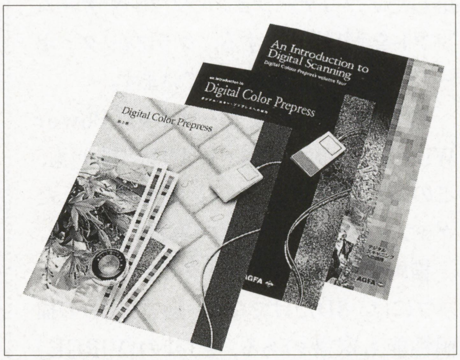
この他にも，原稿とディスプレイ出力時の色の誤差を補正するカラー・マネージング・ソフト『FotoTune Light』や，カラー・バランスや明るさの調整による効果などを解説したマニュアルが付属しており，デジタル画像を作成する際，どんなことに注意すればよいのか知ることができます（**写真7**）。

スキャナ初心者から画質にこだわる本格派まで，デジタル画像のおもしろさを追求したい人にオススメする，こだわりのカラー・スキャナです。

《写真5》左がモアレが発生した画像，顔や背景に不自然な模様が出ている。右がモアレ発生を防いだ画像。見比べるとちがいは歴然



《写真6》『STUDIOSCAN Ⅱsi Win』には二つのドライバが用意されている。細かい調整ができるFotoLookと，簡単取り込みが可能なFotoSnap



《写真7》『STUDIOSCAN Ⅱsi Win』に付属しているマニュアル。これを読めば，色を効果的に使ったデジタル画像を作成できる

《第1表》スキャナ性能表

製品名	ScanTouch 210 for WIN	STUDIOSCAN Ⅱsi Win
価格	118,000円	128,000円
原稿	反射原稿，透過原稿（オプション）	
最大原稿サイズ	反射原稿：210×297mm（A4レターサイズ） 透過原稿：216×297mm（オプション）	反射原稿：216×355mm 透過原稿：203×254mm（オプション）
解像度	反射，透過原稿／（縦600dpi×横1,200dpi） 補間解像度：9,600dpi	反射，透過原稿／縦400×横800ppi 電子ズーム時：最高2,400ppi
インターフェース	SCSI-2準拠	専用SCSIカード，ケーブル，ターミネータ付属
ドライバ・ソフト	Nikon Scan Windows95	FotoSnap，FotoLook
主な付属ソフト	Adobe Photoshop LE-J，e.Typist V2.0（限定版）	Adobe Photoshop 3.0，FotoTune Light
外形寸法	336×534.5×144mm（幅×奥行き×高さ）	386×545×143mm（幅×奥行き×高さ）
オプション	透過原稿ユニット，自動給紙装置	
問い合わせ先	ニコン電子画像機器インフォメーションセンター ☎03-3829-3052	TeLeAGFA ☎0120-745-007

マルチメディア機能を強化できる 3Dグラフィック・ボード

カノープス

Power Window 3DV

価格39,800円

これまで，2Dの速さを競っていたグラフィック・ボードですが，最近は3Dグラフィックスの描画性能競争へと移行しています。
人気の3DゲームがWindowsへと移植されている今，3Dアクセラレーションはなくてはならない機能といえるでしょう。
今回紹介する『Power Window 3DV』は，その本命ともいえるグラフィック・ボードです。

対象機種
●PCIバス・スロットを持つDOS／Vパソコン（一部の機種は対象外）
●OS：Windows 95

問い合わせ先
■カノープス　テクニカルサポート
☎078-992-6830
（10:00〜12:00, 13:00〜17:00／土日祝日を除く）
FAX 078-992-2998
■ホームページ
http://www.iijnet.or.jp/canopus/

話題の3Dアクセラレーションをサポート

このところグラフィック・ボードの世界で注目されているのが，3Dアクセラレーション機能を搭載した製品。Windows95の最新技術『Direct（ダイレクト） X』に対応したアプリケーション・ソフトやゲームソフトをより快適にする，グラフィック・ボードが各社から発売されています。

今回紹介するカノープスの『Power Window 3DV（以降PW3DVと略）』も，この3Dアクセラレーションをサポートしたグラフィック・ボードです（**写真1**）。

描画機能の要であるアクセラレータ・チップには，3Dだけでなく，通常の2Dの描画性能も定評のある，S3社の『ViRGE』を搭載。より快適なWindows環境を実現できます。

ビデオメモリには，EDO DRAMを採用しています。標準で2Mバイト，オプションのDRAM拡張キット『3DV-2M』（価格14,800円）を追加することで，4Mバイトに増設が可能です。

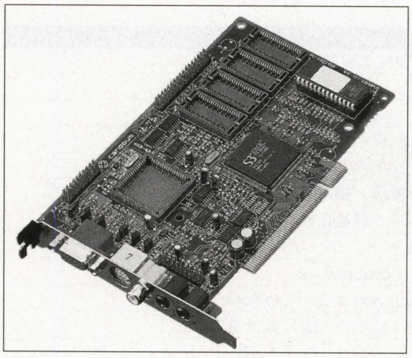
豊富なオプションで自在に機能拡張！

PW3DVの特徴は，オプションを追加することで，さまざまな機能を拡張できる点です（**写真2**）。

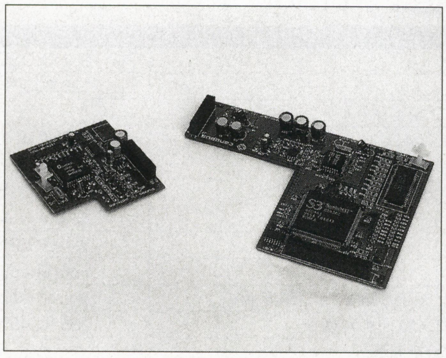
『ビデオ入力キット』（価格12,800円）と『ビデオ出力サブボード』（価格14,800円）を搭載することで，ビデオカメラで撮影した映像をパソコンに取り込み，編集した映像をビデオデッキやTVに出力できます。ビデオ出力のできるビデオ・キャプチャ・ボードは，安くても4〜50,000円程度なので，かなりお買い得です。デジタル・ビデオ編集の入門用にも，うってつけといえるでしょう。

また，ハードウエアMPEG再生機能を追加できる『MPEG拡張サブボード』（価格19,800円）も，オプションとして用意されています。MPEG映像やビデオCDを楽しみたい人は，これを増設するといいでしょう。

画像に関して要求されるほとんどの機能が追加できるので，拡張性に乏しいコンパクトなパソコンにもおすすめしたいグラフィック・ボードです。



《**写真1**》これが話題のアクセラレータ・チップViRGEを搭載したPower Window 3DVだ



《**写真2**》オプションのMPEG拡張サブボード（右）とビデオ出力サブボード（左）

《**写真3**》付属のサッカーゲーム『actua soccer（アクチャー・サッカー）』。ジョイスティックでバリバリ遊びたい！

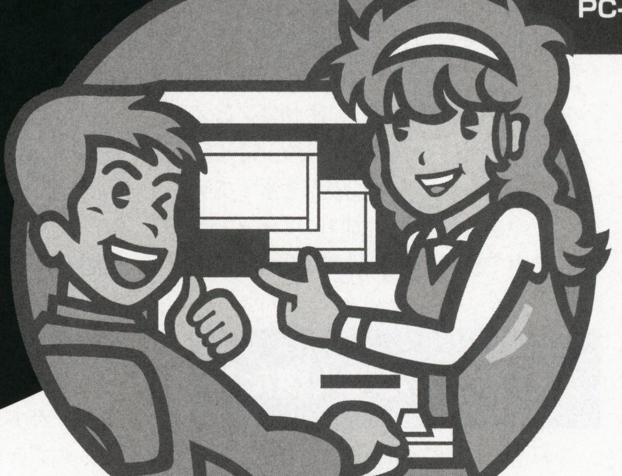
BM プログラマー&クリエイターへの登竜門

プログラミング講座&特選投稿プログラムコーナー

Windows
FM TOWNS
MSX/2/2+/turboR
PC-8801mk II SR
PC-9801
X1/turbo
X68000
FX-890P
PC-E500

本コーナーは，さまざまな機種に対応したプログラム言語のプログラミング学習と創作をテーマに，各言語の講座と投稿作品で成り立っています。これから，プロのプログラマーやクリエイターを目指すみなさんにとっても役立つ情報が満載です。手近にあるパソコンに入力して，お楽しみください。

それぞれの記事にはプログラムを作成するときの注意点や改造方法などが紹介されています。また，投稿ページでは，“CHECKER FLAG”というコラムがあり，デバッグ博士ことDr.Dがそれぞれのプログラムに対し批評を加えています。自分でプログラムを作ったり，これから投稿しようとしている人にとっては，とても参考になるでしょう。



キミの創ったホームページ・データの募集開始！
内容・テクニック・HTMLのソース・アドレス等紹介します。ふるって参加してください。

プログラム投稿者へのお願い

自分の作ったプログラムを投稿しようという人はつぎのきまりを守って応募してください。

①プログラム（作品）ファイル②プログラムの説明，住所・氏名・年令・職業（学校名）・電話番号（連絡のつく時間も）を書いた原稿のテキスト・ファイルをフロッピーディスクにセーブし（プリンタで打ち出した原稿も同封のこと），お送りください。

プログラムの説明には，①内容②使いかた・遊びかた③操作方法④プログラムのしくみ（変数表やフローチャートも）⑤プログラムの具体的入力方法，注意点⑥改造のアドバイス，作ったとき苦労した点⑦使用機種名⑧言語（バージョン，モードなども）などを書きます。

注1）プログラムは必ずチェックし，ミスを防ぐために2～3本入れてもらえば安心です。

注2）プログラムの説明は，テキスト・ファイルをフロッピーディスクにセーブし，念のためプリンタで打ち出したものも同封することが基本ですが，手書き原稿でも受け付けます。その際，できるだけていねいに，マス目のある用紙を使用してください。

注3）フロッピーディスクのラベル，封筒の裏面にも対応機種，言語，プログラム名（ファイル名も），原稿ファイル名，住所，氏名，電話番号を必ず記入してください。

内容はオリジナルのもので，未発表のものに限ります。もし，参考にした記事や本がありましたら，書名，号数，記事名，筆者名，記事のタイトルなども明記しておいてください。

お送りいただいたディスクはお返しできませんので，あらかじめバックアップをとっておいてください。

掲載されたプログラムに対しては，規定の原稿料をお支払いし，掲載誌をお送りいたします。

編集部

★本誌とじ込みの愛読者カードについている応募カードも忘れずに同封してください。

あて先：〒141 東京都品川区東五反田1-11-15 電波新聞社マイコンBASICマガジン「特選プログラムコーナー」係（実用，ミュージック・プログラムなどはっきりわかるように書いてください）

PC-FXのソフトが誰でも作れてしまう

PC-FX ゲームアクセラレータ講座

其ノ十「ブロックくずしゲームを作ろう パート1」の巻

手賀　俊行

夏休みも終わり，長い2学期が始まりました。休暇に慣れた体には，新学期の生活は厳しいものですよね。でも，休み中に充電した分，張り切っていきましょう。

さて，今回から数回にわたって，健太君とゆきちゃんに再び登場してもらい，「ブロックくずしゲームの作成」に取り組みます。今回はどのようにポリゴンとスプライトを使っていくかを決め，特にテクスチャ・マッピングに焦点をあてて解説していきましょう。同時に，今までの連載の中で説明した事柄の復習もしていきます。

久しぶりの登場人物たち

今月から数回にわたって，札幌芸術の森にあるハドソン中央研究所に舞台をうつしましょう。

そして，もちろん登場するのは，以前に中央研究所で研修を受けたことのある健太君とゆきちゃんです。講師は「板さん」の呼び名で親しまれている，中央研究所の板垣さんにお願いしてあります。さてさて，今回のテーマについて板さんから説明があるようですよ。

板さん「やあ，こんにちは。2人とも久しぶりだね」

ゆきちゃん「お久しぶりです。以前の研修では，いろいろ教えてくださってありがとうございました」

板さん「あれからPC-FXGAについてずいぶん詳しくなったかな？」

健太君「え，ええ，まあ・・・。まだまだ分からないことがたくさんありますけど・・・」

板さん「いやいや，それでいいんだよ。PC-FXGAはFARLだけを知っていればいいというものではないからね。それに今回の課題を完成させてくれれば，また新しいことを学べると思うよ」

健太君「それで，今回の課題というのは，いったい何でしょうか？」

板さん「一言でいうと，ブロックくずしゲームを作ってもらいたいんだ」

ゆきちゃん「あのう，ブロックくずしゲームということは，画像をすべてスプライトで表すということですか？まだ私たち，スプライトのプログラムの組みかたには慣れていませんけど」

板さん「もちろんスプライトだけでゲームを作ってもいいよ。でもポリゴンを利用して立体的なゲームに仕上げるというのも面白いよね。スプライトでいくか，ポリゴンを使うか，あるいは二つをうまく組み合わせるか。選択肢はけっこうあると思うな」

健太君「なるほど。じゃあ，ちょっと2人で相談してみます」

2人の方針はいかに？

さて，どのようにしてブロックくずしゲームを作るのかを相談している2人ですが，結論は出たでしょうか？

ゆきちゃん「・・・いずれにしても，ポリゴンだけでブロックくずしを作るのは大変じゃないかしら？ブロックやボールならポリゴンで表現できるけど，点数表示もするなら結局スプライトが必要になるわけだし」

健太君「確かにそうだよね。かといって，スプライトだけでやろうとすると画像データをたくさん用意しないといけないよ。例えば，回転している物体があったとしたら，いろんな角度から見た画像データを使う必要があるんだから」

ゆきちゃん「そうね。やっぱりブロックとかボールはポリゴンで表したほうがいいわよね。うーん・・・それじゃあ基本的にはポリゴンを使うことにして，ところどころでスプライトの力を借りるようにしましょうよ。今回の課題では，実際にテクスチャ・マッピングも使ってみたいし」

健太君「うん，それが一番いいんじゃないかな，やっぱり。テクスチャ・マッピングだったら，ブロックよりも後ろにある壁とかに，面白い模様を貼り付けることができそうだね」

どうやら2人の意見はまとまってきたようです。2人の意見に従って，ゲームに必要なものは基本的にポリゴンで表すことにして，それを補う形でスプライトを利用するという方針でゲームのプログラムを組んでいきましょう。

ポリゴンとスプライトの共存

健太君「でもさ,テクスチャ・マッピングするんだったら，そのテクスチャにするべき画像が必要になるよね。これ，どこから持ってこようか？」

ゆきちゃん「ちょっとした絵だったら，私が描いてもいいんだけど・・・」

健太君「いやいや，そんなに簡単じゃないと思うよ。だって，例えばブロックの形のポリゴンに貼りつけるわけでしょ。つまり，立体的なポリゴンを切り開いた展開図にテクスチャを貼らないといけないんだから，絵を描くだけでも大変なんじゃないかな」

ゆきちゃん「じゃあ，今回はブロックやボールよりももっと後ろに，壁みたいな1枚の四角いポリゴンを用意して，そこに貼り付けることにしましょうよ。単なる壁なら平面みたいなものだから，立体的なテクスチャを描く必要はないでしょ。背景だと思えば，それなりに画面も華やかになるし」

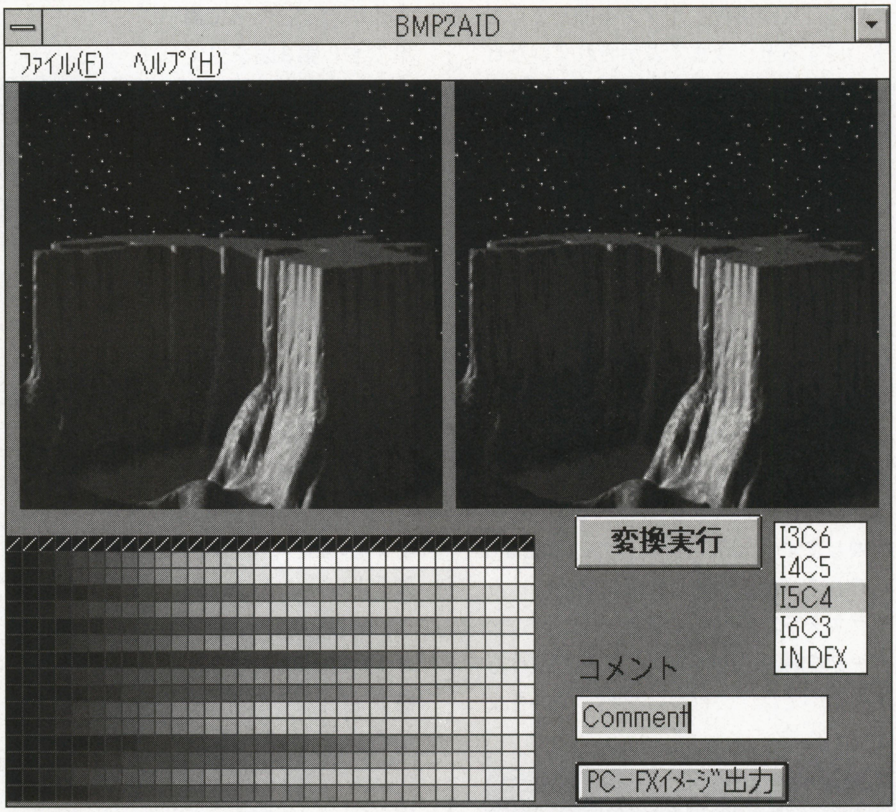
健太君「ああ，なるほど，そうしようか。それだったら，適当な素材があるよ。GMAKERスターターキットのサンプル・ゲームと一緒に入っているビットマップ・データで，宇宙空間のような画像がいくつかあるから，それを使ったらいいんじゃない」

ゆきちゃん ¥FXGA¥SAMPLE¥GAME¥DAT¥BACKにあるファイルね。いくつかあるけど，どれがいいと思う？」

健太君「ここにあるビットマップ・ファイルは，縦256ピクセル・横512ピクセルのサイズなんだ。画像のファイル・フォーマットを変換するときには，256以下のサイズに収めないといけないから，どうせなら画像の右半分を削って，左半分だけになっても使えるような画像がいいな」

ゆきちゃん「ええっと，それじゃあ，BG2.BMPあたりがいいかしらね（**第1図**を見てください)」

健太君「うん，それでいいと思うよ。じゃあ，早速ファイル・フォーマットを変換しよう」



《第2図》BMP2AIDの実行画面

ゲームに必要なものを準備する

まずは，さきほど2人が話していたサンプル・データを，FARLで扱えるフォーマットに変換しましょう。

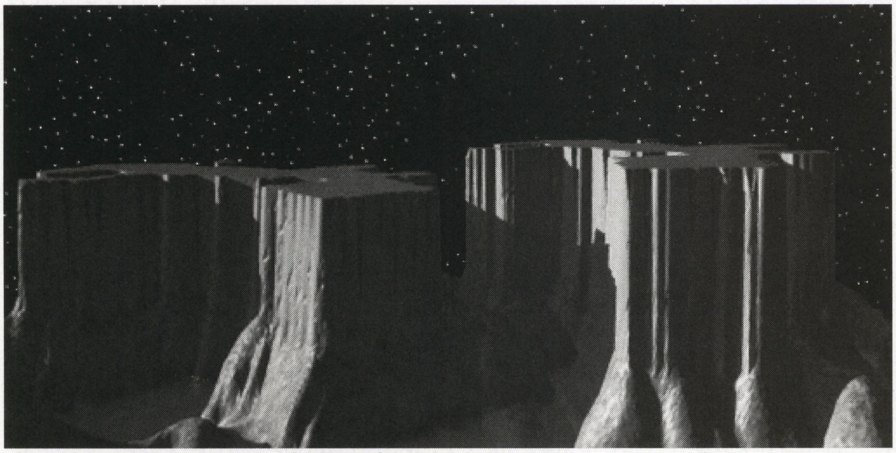
念のため，サンプル・ゲームと一緒に収められている元のファイル¥FXGA¥SAMPLE¥GAME¥DAT¥BACK¥BG2.BMPを，これからプログラムを入力して作業するディレクトリにコピーしてください。

ファイル・フォーマットの変換はいたって簡単。最初にGMAKERスターターキットに含まれているWindows用のフォーマット変換ツールBMP2AIDを起動します（**第2図**参照)。

変換すべきビットマップ形式のファイルを指定するため，「ファイル」メニューの「入力ファイル」を選択し，さきほどコピーしてきたビットマップ・ファイルBG2.BMPを指定します。

BG2.BMPは幅が256ピクセル以上ある画像ファイルなので，「画面が256×256以上です。256以下にリサイズしますか？」と聞かれますが，ここでは「いいえ」のボタンを押してください。もし「はい」のボタンを押すと256×256サイズに収まるように画像が縮小されることになります。

カラーモードが「I5C4」になっていることを確認したら，AID形式に変換する



《第1図》宇宙空間のような，サンプルの画像データ

ために「変換実行」ボタンを押してください。すると，今まで表示されていたビットマップ・ファイルの内容の右側に，変換された後の画像が表示されるはずです（**第2図**を見てください）。

次に，「ファイル」メニューの「出力ファイル」を選択し，この変換された後のデータをBG2.AIDという名前で保存してください。これで，BMP2AID上で行なうべき作業は終わりですので，プログラムを終了させて構いません。

次に，MS-DOSまたはMS-DOSプロンプトから以下のように入力して，さきほどのAID形式のファイルをAIC形式に変換します。 aid2aic -forcei5c4 bg2.aid

これで，背景がわりの壁に貼り付けるテクスチャのデータはできあがりました。データを読み込んでテクスチャを貼る方法については，これから説明していきます。

壁にテクスチャ・マッピングをしよう

さて，テクスチャ・マッピングするデータを用意した2人は，板さんのところにいって，プログラムでテクスチャ・マッピングを実現する方法について説明を受けているようです。

ゆきちゃん「板垣さん，今回は簡単なテクスチャ・マッピングに挑戦してみたいので，C言語のプログラムでのテクスチャ・マッピングのやりかたを教えていただけませんか」

板さん「ポリゴンに貼り付けるデータは，もう準備してあるのかな？」

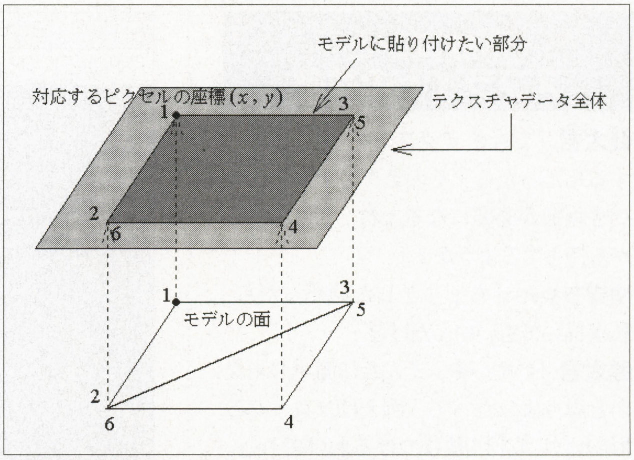
健太君「はい。GMAKERスターターキットのサンプル・ゲームのデータを拝借しただけですけど」

板さん「うん，それで十分だよ。じゃあ，あとはテクスチャ・データとポリゴンの頂点との対応を表すだけだね」

ゆきちゃん「その対応というのは，どうやって表すのですか？C言語の配列かなにかで表現することになるんでしょうか？」

板さん「そのとおり。ポリゴンの各頂点が，テクスチャ・データのどのピクセルに対応するのかを，C言語のプログラムの中で配列として与えればいいんだ」

実は，対応関係のデータを与えるための考えかたはいたって簡単です。**第3図**を見てください。薄く塗りつぶされているのがテクスチャ・データ全体で，より濃い色で塗られている部分をモデルのある面に貼り付けたい，という場合を考えましょう。



《第3図》テクスチャ・データとモデルの対応

与えるべき情報は，「モデルの頂点1に対応するのは，濃い部分の左上の頂点の座標」「モデルの頂点2に対応するのは，濃い部分の左下の頂点の座標」というようにして，各頂点に対応する，画像のピクセルの座標を配列に格納していけば得られます。

健太君「なるほど，なるほど。じゃあ，頂点1はテクスチャ・データのピクセル(0,0)に対応して，頂点2は(0,255)に対応して…」

ゆきちゃん「今回のような四角形の壁にテクスチャ・マッピングするのは，それほど難しいことじゃないのね」

テクスチャ・マッピングした壁の表示

さて，いよいよプログラムを作成して，テクスチャ・マッピングが本当にできたかどうかを試すときがきたようです。

おや，しかし，2人はなにやら難しい顔をして話し合っています。なにか問題があるのでしょうか。

健太君「ところで，テクスチャ・データとポリゴンの頂点の対応を表したのはいいんだけど，肝心のテクスチャ・データはどうやってPC-FXGAに渡したらいいんだろうね？」

ゆきちゃん「そうねえ。ファイル名を与えたからといってPC-FXGAがそれを理解してくれるわけでもないし・・・」

板さん「2人ともそんなに難しく考えることはないんだよ。以前にAIC形式のデータをスプライトとして表示したことがあったでしょ（本誌'96年8月号を見てください）。あのときやったように，FarlWriteFifoHA関数を使って書き込めばいいんだ。もちろん，FarlSetPETextureReg関数でテクスチャ・バンクの指定をするのを忘れないようにしてね」

健太君「FarlWriteFifoHAで書き込むと，画像データがテクスチャバンクに格納されることになるんですか？」

板さん「そうだよ。それがAIC形式のいいところでもあるんだ」

ゆきちゃん「他にプログラムを組む上で気をつける点はありますか？」

板さん「あとはデータと頂点の対応を正しく与えれば問題ないと思うな。強いていえば，余計なお世話かもしれないけど，ダンプ関数のFarlDumpTriangleListの第一引き数にFARL_GTYPE_TXFNを与えるのを忘れないように。今まではFARL_GTYPE_FCFNだったからね」

こうして2人が組んだプログラムは**プログラム・リスト1**のようになりました。**プログラム・リスト1**は，テクスチャ・マッピングを施した1枚の壁を視線の方向を中心にして回転させるプログラムです。

プログラム・リスト1の実行方法は次のようになります。ただし，プログラムをLIST1.Cという名前で保存したものとして話を進めますので，他の名前で保存した人は適当に読み替えてください。

まずカラー・パレットのオブジェクト・ファイルを作ります。¥FXGA¥SAMPLE¥COMMON¥I5C4_COL.Cをコピーしてきて，MS-DOS上で次のようにしてコンパイルしてください。

FXCC -g -I¥FXGA¥INCLUDE -C I5C4_COL.C

あとは，さきほど入力した**プログラム・リスト1**をコンパイルしてでき上がりです。ちょっと長いですが，MS-DOS上で次のように入力してください。

FXCC -I¥FXGA¥INCLUDE -o LIST1 -

《プログラム・リスト1》テクスチャ・マッピングを施したポリゴン

```
#include <system.h>
#include <nt.h>
#include <farl.h>

#define WALL_TEX_SIZE 66855 /* 133710 / 2 */

#define WALL_FACETS  2

/* ゲーム画面の背景となる壁の z 座標 */
#define WALL_X        1.0
#define WALL_Y        1.0
#define WALL_Z       -0.5

/* 壁の定義 */
float wall_vert[WALL_FACETS * 3][3] =
{
 {-WALL_X, WALL_Y, WALL_Z},
 {-WALL_X,-WALL_Y, WALL_Z},
 { WALL_X, WALL_Y, WALL_Z},
 { WALL_X,-WALL_Y, WALL_Z},
 { WALL_X, WALL_Y, WALL_Z},
 {-WALL_X,-WALL_Y, WALL_Z}
};

/* 各面の法線ベクトル */
float wall_norm[WALL_FACETS][3] =
{
 { 0.0, 0.0, 1.0}, { 0.0, 0.0, 1.0}
};

/* 面とテクスチャの対応 */
unsigned short wall_texture[WALL_FACETS * 3][2] =
{
 {0, 0}, {0, 255}, {255, 0},
 {255, 255}, {255, 0}, {0, 255}
};

/* 関数プロトタイプ */
void Initialize(void);
int  ReadWall(void);

/* 光の方向 */
float lightdir[3] = {0.433012, 0.75, 0.5};

/* 壁のテクスチャデータを格納する配列 */
unsigned short wall_buf[WALL_TEX_SIZE];

/* HuC6261 にセットするカラーパレット */
extern unsigned short i5c4yuv_col[];

void main(void)
{
 short          wall_svert[WALL_FACETS * 3][3];
 short          wall_snorm[WALL_FACETS][3];
 unsigned short wall_buffer[512];
 int            angle, i, wall_count;

  /* 初期化の関数を呼ぶ */
  Initialize();

  /* 画像データを読み込む */
  ReadWall();

  /* 最初にバックグラウンドの色をきちんと描くため */
  FarlSwapWindow();

  /* 浮動小数点の配列を固定小数点の配列に変換する */
  for(i = 0; i < WALL_FACETS; i++)
   {
    wall_svert[i * 3 + 0][0] = FarlFix1015(wall_vert[i * 3 + 0][0]);
    wall_svert[i * 3 + 0][1] = FarlFix1015(wall_vert[i * 3 + 0][1]);
    wall_svert[i * 3 + 0][2] = FarlFix1015(wall_vert[i * 3 + 0][2]);

    wall_svert[i * 3 + 1][0] = FarlFix1015(wall_vert[i * 3 + 1][0]);
    wall_svert[i * 3 + 1][1] = FarlFix1015(wall_vert[i * 3 + 1][1]);
    wall_svert[i * 3 + 1][2] = FarlFix1015(wall_vert[i * 3 + 1][2]);

    wall_svert[i * 3 + 2][0] = FarlFix1015(wall_vert[i * 3 + 2][0]);
    wall_svert[i * 3 + 2][1] = FarlFix1015(wall_vert[i * 3 + 2][1]);
    wall_svert[i * 3 + 2][2] = FarlFix1015(wall_vert[i * 3 + 2][2]);

    wall_snorm[i][0] = FarlFix1015(wall_norm[i][0]);
    wall_snorm[i][1] = FarlFix1015(wall_norm[i][1]);
    wall_snorm[i][2] = FarlFix1015(wall_norm[i][2]);
   }

  /* モデルをダンプする */
  wall_count = FarlDumpTriangleList(FARL_GTYPE_TXFN, WALL_FACETS,
                          (unsigned short *)wall_svert,
                          (unsigned short *)wall_snorm,
                          (unsigned short *)0,
                          (unsigned short *)wall_texture,
                          (unsigned short *)wall_buffer);

  /* z 軸を中心に回転しながら表示する（一度ずつ回転させる） */
  for(angle = 0; ; angle += 10)
   {
    /* ノーマルマトリクスの設定 */
    FarlSetUnitMatrix1015();
    FarlRotateZ3x3M1015(angle % 3600);
    FarlCopyDstToNrm();

    /* オブジェクトマトリクスの設定 */
    FarlSetUnitMatrix187();
    FarlRotateZ4x4M187(angle % 3600);
    FarlCopyDstToSrc();
    FarlPerseZ4x4M187(FarlFix187(-0.5));
    FarlCopyDstToObj();

    /* 描画コマンドを書き込む */
    FarlWriteFifoHA(wall_buffer, wall_count);

    /* 描画の結果が見えるようにバッファをスワップする */
    FarlSwapWindow();
   }
}

void Initialize(void)
{
 struct NT_PLO plo;
 struct NT_PRI pri;

 /* PC-FXGA (HuC6261, HuC6270, HuC6271, HuC6272) の初期化 */
 init_nt();
 init_rainbow();
 init_king();
 init_soundbox();
 init_70();
 pri.pri0 = 0x0176;
 pri.pri1 = 0x2345;
 set_nt_pri(&pri);
 plo.cpo0 = (128 << 8);
 plo.cpo1 = plo.cpo2 = plo.cpo3= 0;
 set_pallet_offset(&plo);
 set_nt_mode(line263);
 dispon(spr ¦ bg);
 write_pallet_datas(0, i5c4yuv_col, 512);

 /* HuC6273 の初期化 */
 FarlInit();
 FarlSetTEControlReg(FARL_TE_ICM ¦ FARL_TE_LTEN);
 FarlSetPEICMaskReg(FARL_ICMASK_I5C4);
 FarlSetLightCoef(FarlFix1015(0.3),
           FarlFix1015(0.9), 0,
           FarlFix1015(1.0), 0);
 FarlSetLight(FARL_SET_LIGHT1, FarlFix1015(lightdir[0]),
        FarlFix1015(lightdir[1]), FarlFix1015(lightdir[2]));
 FarlSetPEClearColorReg(0x800);
}

int ReadWall(void)
{
 int        fp, i, count;

  /* 「読み込み中」の表示 */
  pio_putstr("AIC file (wall) loading...");
  /* ファイルのオープン */
  fp = pio_fopen("bg2.aic", "rb");
  if(fp == -1)
   {
    pio_putstr("¥nCannot open AIC file.¥n");
    return(0);
   }
  /* データサイズの読み込み（ヘッダー部分） */
  i = pio_fread(fp, 4, (char *)(&count));
  if(i < 4)
   {
    pio_putstr("¥nAIC file read error.¥n");
    return(0);
   }
  /* 画像データの読み込み */
  i = pio_fread(fp, count, (char *)wall_buf);
  if(i < count)
   {
    pio_putstr("¥nAGC file read error.¥n");
    return(0);
   }
  FarlSetPETextureReg(0);
  FarlWriteFifoHA(wall_buf, count / 2);
  pio_putstr("done.¥n");
  return(1);
}
```

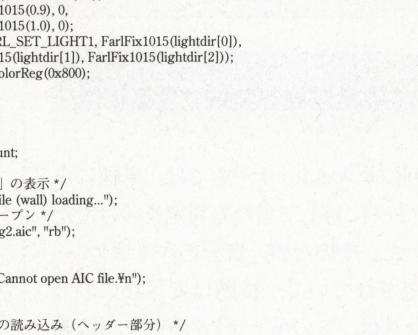
LK"-l¥FXGA¥LIB" LIST1.C I5C4_COL.o -lpiolib -llibfarl -lvlib

実行はいつものようにFXDBを起動して，「y list1」「rg 8000」で行ないます。ビデオ出力には**第4図**のような画面が出力されます。

今回のテクスチャ・マッピングの解説はいかがだったでしょうか。本当はもっとブロックくずしゲームとしての体裁を整えるところまで進みたかったのですが，テクスチャ・マッピングの説明にかなり誌面を使ってしまいました。

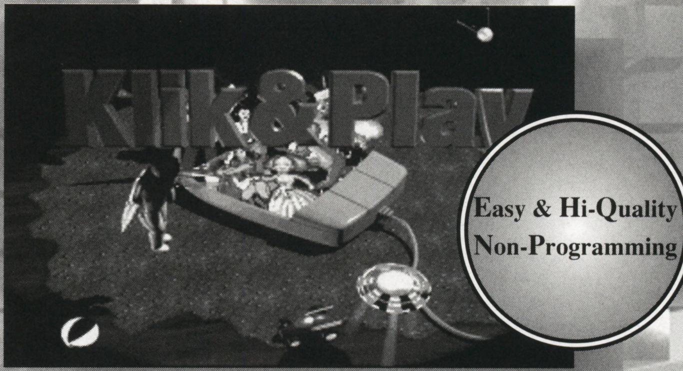
では，来月は少しピッチを上げて，ブロックくずしゲームっぽいものを作っていきたいと思います。

また，ご意見・ご要望・ご質問などがありましたら，どんどん編集部まで送ってください。送っていただいたものは，できるだけ連載の中で取り上げたいと考えています。



《第4図》簡単なテクスチャ・マッピング

Windows環境で，
しかもプログラムすることなく，
なんと超速（ちょっぱや）アクション・ゲームが，
すごく簡単に作れる。



クリック・アンド・プレイ

Klik & Play ゲーム作成術

Play 9 格闘ゲームに挑戦② それっぽい左右移動を作る

TEXT & GAME MAKING●山崎 寛

格闘ゲーム作成に挑戦する第2回目は，キャラクターの移動テクニックを紹介したいと思います。みなさんも，プログラミングすることなくWindowsゲームが作れる『Klik&Play（クリック・アンド・プレイ）』の世界に，ぜひ触れてみてください。

《問い合わせ先》
Klik & Play●価格8,800円
富士通パレックス㈱
〒144 東京都大田区新蒲田1-17-25
☎03-5703-2752（土日・祝祭日をのぞく）

《動作環境》
●Windows3.1の場合●
パソコン本体：486-33MHz以上のCPUを搭載した日本語Windows3.1が動作するマシン
メモリ：8Mバイト以上（16Mバイト以上推奨）
ディスプレイ：640×480ドット256色以上（800×600ドット以上256色推奨）
その他：CD-ROMドライブおよびサウンド・ボードが必要
●Windows95の場合●
パソコン本体：486DX2-66MHz以上のCPUを搭載したWindows95が動作するマシン
メモリ：16Mバイト以上
ディスプレイ：800×600ドット256色以上（256色推奨）
その他：CD-ROMドライブおよびサウンド・ボードが必要

特殊な移動処理を実現させるには？

前回のサンプル・ゲームでは，単純にキャラクターに対して当たり判定をつけただけでした。そのため，自分のキャラクターは固定されていて，移動はできないのです。今月は，このキャラクターを左右に動かせるようにしてみましょう。

キャラクターの移動は，これまではレベルエディタの中で処理していました。対象キャラクターを右クリックして，[動作]-[動作選択]などで適当な動きを選び，設定することになります（**第1図**）。今回作成するゲームも，この動作の中から[階段]を選べば，キャラクターが左右移動，ジャンプ，しゃがみなどの動きが実現できて，問題ないように思うかもしれません。

しかし，これではつぎのような問題点が発生します。

① **左右の移動をするときに，勝手にキャラクターの向きが進む方向に変わってしまう**…通常の対戦格闘ゲームであれば，キャラクターはつねに相手の方向を向いており，見た目の向きは進む方向に依存しません。

② **つねに左右への移動が可能**…技をだしているときなど，特定の条件下で動きを制限する必要があります。

③ **ジャンプ中に左右移動が可能，かつジャンプの高さを調節可能**…ジャンプは，垂直，前方，後方の3種類にして，それぞれのジャンプの軌道は固定にしたほうが良いでしょう。

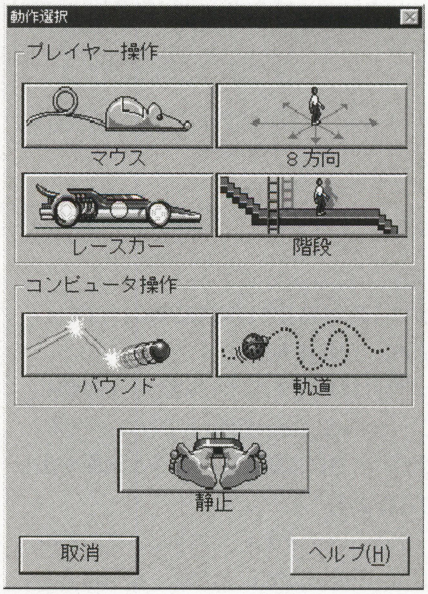
イベントエディタを使うテクニック公開！

このような問題点が発生するため，今回は[階段]動作を使用せずに，イベントエディタを使ってキャラクターを動かすことにします。

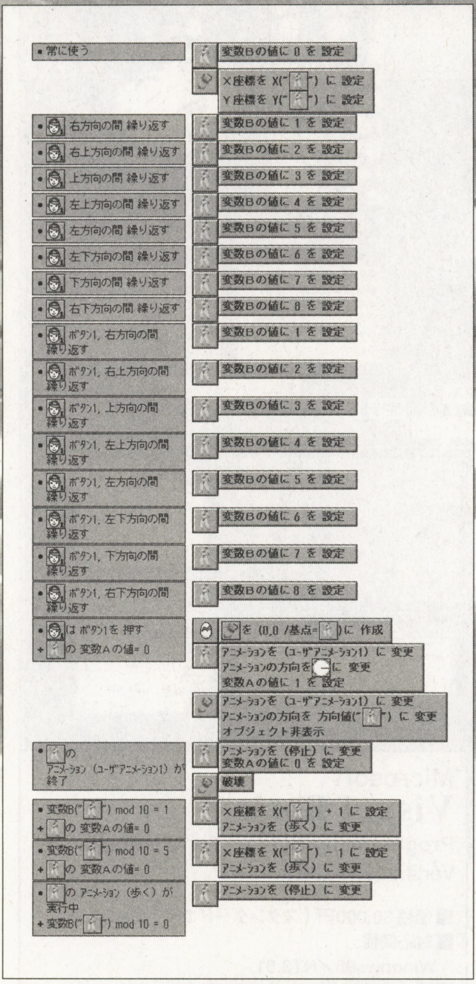
どういう状況で，どう動かしたいのかをよく考えて記述してやれば，手間はかかりますが細かい設定ができるはずです。今回のイベントエディタの記述は，**第2図**のようになります。

順番に内容を見ていくと，まず変数Bに0を代入してから方向キーの状態を見て，それぞれ1～8の値を変数Bに代入していきます。これで，そのあとは変数Bの内容を参照すれば，「0だったら何も押されていない，1だったら右が押されている」というように，現在の方向キーの状態がわかるわけです。

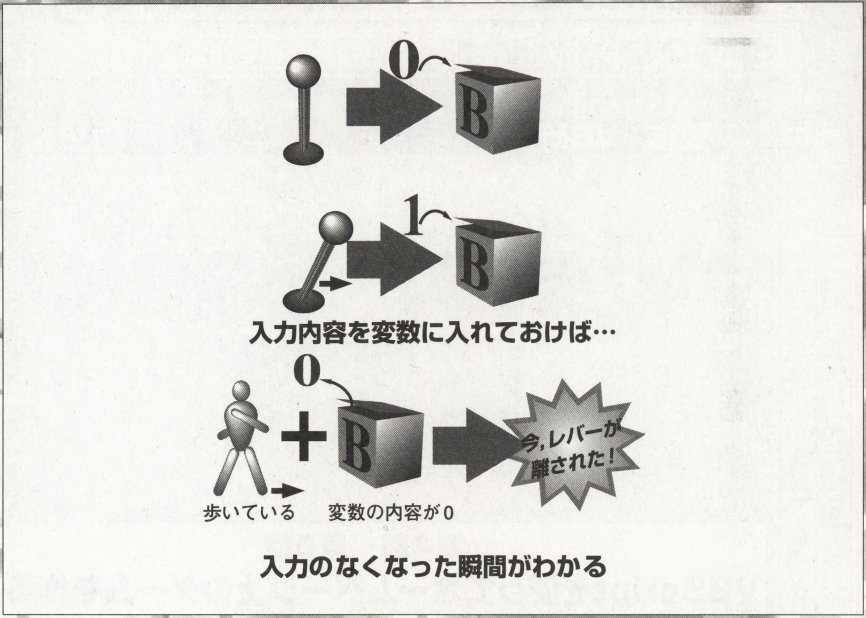
なぜこのようなめんどうなことをしたのかというと，Klik &Playではキーが離されたイベントが存在しないため，これを擬似的に実現させるためです（くわしくは'96年4月号のPlay 3 "ため撃ち" 参照）。今回は，左右の方向キーを押すと，キャ



《第1図》いつもなら，これらの動作から選んでいたが，今回はこれらの動作を使わずにキャラクターを動かす



《第2図》今回のイベントの記述



《第3図》入力のなくなった瞬間を知るには？

ラクターを移動すると同時にアニメーションを「歩く」に変更します。そして，キーを離したときに，それを判断してアニメーションをもどします(**第3図**)。

キャラクターの状態をチェックする！

今回は，「パンチ，キックなどの技をだしているときには，左右のキーを押してもキャラクターは移動しない」というルールにしたいと思います。そのため，まず「現在技をだしているか」ということを，変数に記憶させるようにします。

具体的には，攻撃のボタンを押して技をだすときに，変数Aの値を0以外にします。そして，技をだし終わって通常のアニメーションにもどるときには，変数Aの値を0にするように記述しています。

そして，移動の記述に「変数Aの値が0ならば」というのを付け加えます。これで，技をだしているあいだは，キーを押しても左右に移動しなくなりました。同様に，ジャンプやしゃがみなどの動きを作ったときにも，変数Aの内容を0以外にするようにしてやれば，その間は左右に移動できなくなります。

まとめ

いろいろとめんどうなことをしたわりには，単にキャラクターが左右に動かせるようになっただけなのですが，今回の内容が次回以降に生かされる予定です(このへんに計画性のなさが表れている…)。

来月は，さらに細かい“キー入力”について紹介します。お楽しみに。

本誌別冊『オリジナル・ゲームGRANDPRIX3』と連動

製品版の『Klik & Play』をWindows95対応にするアップデート・プログラムと，95にも対応したデモ版，一般ユーザーが作成したサンプル・ゲーム，そしてここで紹介したゲームを収録しています。

第2回 Klik&Playゲームコンテスト 開催決定！

大好評だったKlik＆Playゲームコンテストの，第2回開催が決定しました！ 応募期間は，'96年10月16日～'97年1月16日まで。今回は，賞品も一層豪華になる予定です。また，ゲーム以外に，ゲーム用の素材の応募も可能となりました。くわしい応募要項は，次号にて掲載します。

本誌では前回同様，応募作品の紹介などを行なっていく予定です。お楽しみに！

■応募／問い合わせ先
〒144東京都大田区新蒲田1-17-25
富士通株式会社
「Klik＆Playゲームコンテスト係」
☎03-5703-2752
(土・日・祝祭日を除く13:30～17:00)

Klik&Play Game Collectionプレゼント！

富士通パレックスのご好意により，毎月2名様に『Klik＆Play Game Collection』をプレゼントします！

①住所 ②氏名 ③年令 ④職業 ⑤電話番号 ⑥この連載の感想を明記して，つぎのあて先まで官製ハガキで送ってください。〆切は毎月7日です。

■あて先 〒141東京都品川区東五反田1-11-15
電波新聞社マイコンBASICマガジン編集部
『Klik＆Play Game Collectionプレゼント』係

※8月号の当選者は，静岡県富士市・望月俊宏さん(22才)と，山形県鶴岡市・井上俊幸さん(39才)です。おめでとうございます！

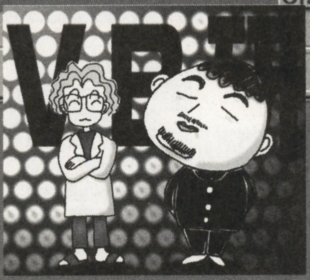
応用自由自在！
Windowsプログラミング環境をモノにする！

愛称：VB研

Visual Basic（ビジュアル ベーシック）研究所

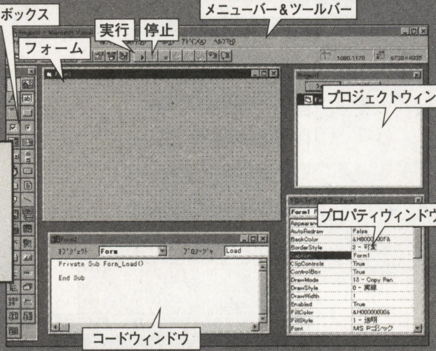
第4部　第5回
VBScriptを使ってホームページ上のゲームを作る！その①

所長●竹宮 恵亀 Keiki Takemiya
Illustration●Jun Ishiguro



▲VB研・所長。中国から無事生還したと思ったら，早くもグアム行きを計画しているらしい。なぜか今頃エヴァンゲリオンを見ているそうだ

▲助手4号。その正体はそろそろ謎のカプセルから弾けだしてもイイと思うのだが，情報不足。特技：手品，かわずがけ，ムチ打ち，催涙スプレー，熱湯がけ



気がつけばすでに9月，楽しい楽しい夏が，いつのまにか終わってしまいました。今年の夏は，ずーっと仕事ばかり…。オレの，オレの夏休みを返してくれ〜！（千葉繁の声で読んでね）

ト，戯れ言はこのへんにして，今月から新たにインターネット・ネタ第2弾，「『Visual Basic Script（ビジュアル・ベーシック・スクリプト，以降VBScriptと略）』を使って，ホームページ上のゲームを作る！」がスタートしま〜す。

Microsoft
Visual Basic
Programming System for Windows
Ver.4.0（日本語版）

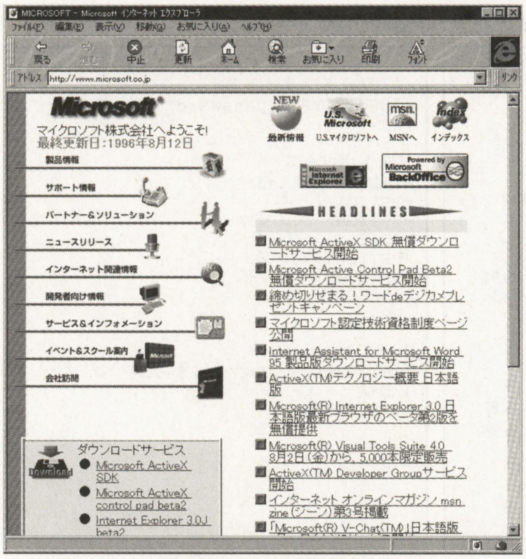
■価格 30,000円（スタンダードエディション）
■対応機種
Windows95／NT3.51
■問い合わせ先　マイクロソフト㈱
〒151 東京都渋谷区笹塚1-50-1 笹塚NAビル
☎03-5454-2300

9月はちょっとサミしい…

所長　いやー，インターネットは楽しいねぇ。
助手　あ？　何？　何か言った？
所長　いや，インターネットはすばらしい！とね。ベーマガの先月号でも特集してるしィ〜。やっぱ，時代は今，インターネットだぁ〜！
助手　わ，オヤジくさいセリフ。何かにつけ，「これからはインターネットだよぉ。がはは」と言ってる人と，オンナジじゃん。
所長　オヤジィ！　もう一杯くれィ！
助手　酔っぱらい？
所長　だってネ，聞いてよ（ぐすん）。
助手　お，カラミ酒か。
所長　夏が，夏が終わっちゃったんだよー。今年の夏は，ちっともイイことがなかったんだよー。夏，クラブ，ホステス，思い出って言うでしょ。
助手　言わない言わない（ぷるぷる）。
所長　だからね，夏が終わった今，やることは「おうちでTV，おうちでビデオ，おうちでインターネット」なの。
助手　ははぁ，外にでてないわけだ。
所長　この中で，一番おもしろいのがインターネットなの。
助手　ほんとかぁ？　流れ作ってない？

9月はインターネットでキマリ！

所長　というわけで，とっても楽しいインターネットに，新技術が登場したわけだ。
助手　うーん，作っているな，流れを。
所長　マイクロソフトが提供している，Web（ウェブ）ブラウザの最新バージョン『インターネットエクスプローラ3.0』。ここには，VBScriptと呼ばれる，言語エンジンが搭載されているのだ。
助手　Visual Basicと関係あるの？
所長　うむ。これは，VB4.0と下位互換性を持っているのだ。Visual Basicと名前が付けば，VB研。というわけで，今回から数回にわたってVBScriptを紹介し，ホームページ上でゲームを作成することを目標にがんばりたいと思う！
助手　えー，また数回にわけるの？　こう，1回でズバッとできないものかね。
所長　新しい技術だからね。「読者にやさしいVB研」めざしてるしィ。
助手　けっしてネタを薄〜くのばしているのではない？
所長　疑心はやめようネ。今回は，HTMLへのVBScriptの組み込み方法を説明したあとに，VBのコントロールに相当するエレメントについて説明しま〜す。



《第1図》IE3.0の実行画面

助手　エ，エレ？　何だその呪文は！

VBScriptとは何だぁ！

所長　まずは，VBScriptについて簡単に説明しよう。VBScriptは先ほど説明したように，インターネットエクスプローラ3.0（以降IE3.0と略）上で動作するプログラミング言語。VB4.0と下位互換性がある。

助手　それはわかった。

所長　IE3.0は英語版が正式に発表されており，日本語版も現在β2が入手可能だ。本誌が発売されるころには，日本語製品版が入手可能なはず。英語版，日本語版とも，マイクロソフトのホームページから無償でダウンロードすることができるぞ（第1図）。マイクロソフトのWWWサーバのURLは，つぎのとおり。

- 日本のマイクロソフトのWWWサーバのURL…http://www.microsoft.co.jp
- 米国のマイクロソフトのWWWサーバのURL…http://www.microsoft.com

助手　日本人なら，日本語版ですかねぇ。

所長　VBScriptのプログラムは，HTMLドキュメント内に埋め込まれ，ホームページのデータとしてWWWサーバ上に置かれることになる。一方，IE3.0でVBScriptが埋め込まれたWWWサーバのページをアクセスすると，HTML文書がダウンロードされIE3.0上に表示される。このときにIE3.0は，HTML文書に組み込まれたVBScriptのプログラムを自動的に実行することができるのだ。

助手　すると？

所長　VBScriptのプログラムがHTMLに埋め込まれることにより，従来はサーバから送られて静的なデータを表示するだけだったWebブラウザが，ダイナミックなプログラムの実行環境に変化する。

助手　これでゲームができるようになるわけだ。

所長　そう。ゲーム以外にも，計算やグラフ描画なども行なえるようになるのだ。

助手　すんごいねぇ。

所長　これで，ダウンロードする手間は必要なくなるし，アクセスした人はホームページ上ですぐに遊んでくれるようになるわけ。VBScriptとインターネットを使えば，なんと世界中を相手に自作のプログラムを発表できるのだ。読者のみなさんもVBScriptを勉強して，世界が震えるようなプログラムを作成してね！

VBScriptのプログラミング公開！

所長　ここでは，VBと比較しながら，VBScriptのプログラミングの概略を説明することにしよう。

助手　質問。VBのプログラムがわからない人は，どうするの？

所長　回答。全国書店で大好評発売中の，愛蔵版VB研『Visual Basic講座』，増刷出来！で勉強するベシ。

助手　聞かなきゃよかった…。

所長　話，進めていいですか？　はい，それでは，VBScriptの言語仕様から紹介しましょう。これは，ほとんどVB4.0と同じですが，そのちがいとして，

- **変数はバリアント型のみ**
- **DLLを呼びだすことができない**
- **ファイル関連の関数がない**

ということがあげられます。ファイル操作やDLL呼びだしができないのは，セキュリティのためです。VBScriptのプログラムが勝手にファイルを消したり，データが漏洩するの防ぐためなのです。

助手　そんなことだと，思っていたよ。

所長　わかってて言ってる？　プログラミング自体は，VB4.0のプログラマーにはおなじみのプロパティの設定，メソッドの実行，イベントプロシージャといったことで，プログラムを記述していく。ただし，ユーザー・インターフェースは，フォーム上にコントロールを配置する代わりに，HTMLドキュメントそのものを利用することになる。

助手　フォームがなくて，どうするの？

所長　VB4.0のフォームに相当するのはHTMLドキュメントで，そこにHTMLのタグを使ってインターフェースを記述する。HTMLのタグには，コントロールのボタンやテキスト・フィールドに相当するタグがあり，これらを利用するのだ。とは言っても，プログラムからは，HTMLドキュメントはウィンドウ・オブジェクト，HTMLのタグで記述されたボタンやテキスト・フィールドは，エレメント・オブジェクトとしてアクセスできる。これらのオブジェクトは，コントロールと同様にプロパティやメソッドを使って操作することが可能だ。また，イベントプロシージャも記述できるぞ。

助手　また呪文がたくさんでてきたよ！　エレメントって，何？

愛蔵版 Visual Basic研究所！
『Visual Basic講座』
全国書店で好評発売中！
価格1,950円

なんとVisual Basic研究所の第1部から第3部までがマトメテ読めてしまうという，ビビットかつソフィスティケイトされたマルチメディアVisual Basic解説本。品切れ店続出なので，ぜひ注文して手に入れてほしい！

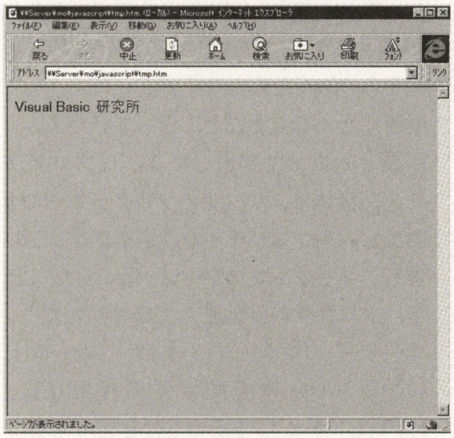
問い合わせ先
電波新聞社☎03-3445-6111（販売部あて）
※ブック急便を使えば，2〜3日後に着払（送料は何冊でも380円）でお届けできます

《リスト1》HTMLドキュメントの基本的な記述

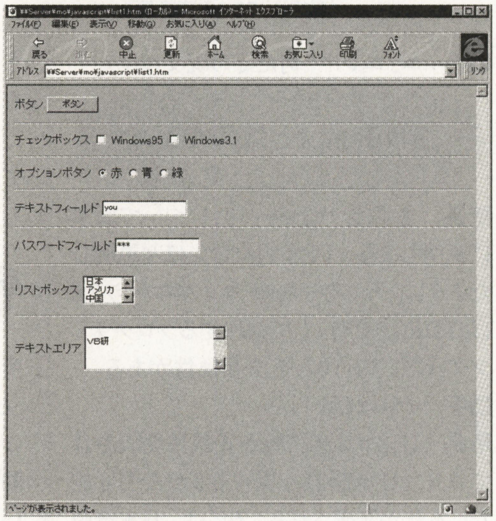
```
<HTML>
<HEAD>
</HEAD>
<BODY>
Visual Basic研究所
</BODY>
</HTML>
```

《リスト2》GUIオブジェクトを使ったHTMLドキュメント

```
<HTML>
<HEAD>
</HEAD>

<BODY>

ボタン
<INPUT TYPE="button" VALUE="ボタン">
<HR>

チェックボックス
<INPUT TYPE="checkbox"> Windows95
<INPUT TYPE="checkbox"> Windows3.1
<HR>

オプションボタン
<INPUT TYPE="radio" NAME="my"
CHECKED="ture">赤
<INPUT TYPE="radio" NAME="my" >青
<INPUT TYPE="radio" NAME="my" >緑
<HR>

テキストフィールド
<INPUT TYPE="text" VALUE="you">
<HR>

パスワードフィールド
<INPUT TYPE="password" VALUE="win">
<HR>

リストボックス
<SELECT SIZE=3>
<OPTION> 日本
<OPTION> アメリカ
<OPTION> 中国
<OPTION> ロシア
<OPTION> イギリス
</SELECT>
<HR>

テキストエリア
<TEXTAREA ROWS=3 COLS=40>
ＶＢ研
</TEXTAREA>

</BODY>
</HTML>
```



《第2図》HTMLのサンプル



《第3図》HTMLのGUIオブジェクト

所長　VB4.0でいう，コントロールのこと。さらに，つぎがポイント。カスタムコントロールに相当する“ActiveXコントロール”を使うことができ，グラフィック表示などのVBScriptにない機能を追加することもできるのだ。ActiveXコントロールもHTMLドキュメント同様にWWWサーバ上に置かれ，必要に応じて自動的にダウンロードされることになる。

ユーザー・インターフェースの作成

助手　あのさぁ，何か今回，むずかしいんだけど。

所長　だからそういう人は，全国書店で…。

助手　わかった！　わかったから，進めていいよ。

所長　そう？　えーではつぎに，簡単にHTMLを使ったユーザー・インターフェースの作成方法を説明しましょー。といっても，くわしくは説明しないので，詳細は’96年8月号以前のBMネットワークTODAYを参考にしてくださぁい。

助手　ったく，すぐ手を抜く。

所長　HTMLドキュメントは，

<HTML>

ではじまり，

</HTML>

で終わるのが基本だ。HTMLドキュメントの中身は，ヘッダと本文の二つにわけられる。ヘッダは，

<HEAD>

ではじまり，

</HEAD>

で終わるよね。さらに本文は，

<BODY>

ではじまり，

</BODY>

で終わる。つまり，もっとも簡単なHTMLドキュメントは，**リスト1**のようになるわけだ。

助手　これはわかるね。

所長　このリストを“tmp.htm”というファイル名で保存して，IE3.0で表示すると…。

助手　まぁこれは，当然**第2図**のように表示されるわな。

所長　またHTMLでは，つぎの7種類のGUIオブジェクトを表示することができる。

- **ボタン…ユーザーからの実行の指示に使う**
- **チェックボックス…一つの選択項目のON/OFFに使用する**
- **オプションボタン…複数の項目から一つだけを選択するときに使う**
- **テキストフィールド…1ラインのテキストの表示，入力に使用**
- **パスワードフィールド…パスワードの入力に使う**
- **リストボックス…複数項目からの選択に使う**
- **テキストエリア…複数行のテキストの表示，入力に使用する**

所長　各GUIオブジェクトを表示するためのHTMLのタグは，**第1表**のとおり。また，GUIオブジェクトの使ったHTMLドキュメントの例として，**リスト2**にHTMLのソースを，**第3図**にIE3.0での表示画面をあげておく。

HTMLへのVBScriptの埋め込み

所長　さて，今月も大詰めだ。HTMLドキュメントに，VBScriptのソースコードを埋め込む方法を紹介しよう。

助手　今回，たいくつー，ぷー。

所長　もうすぐ終わるからね。待っててね，ぼく。

助手　うん，わかったぁ！

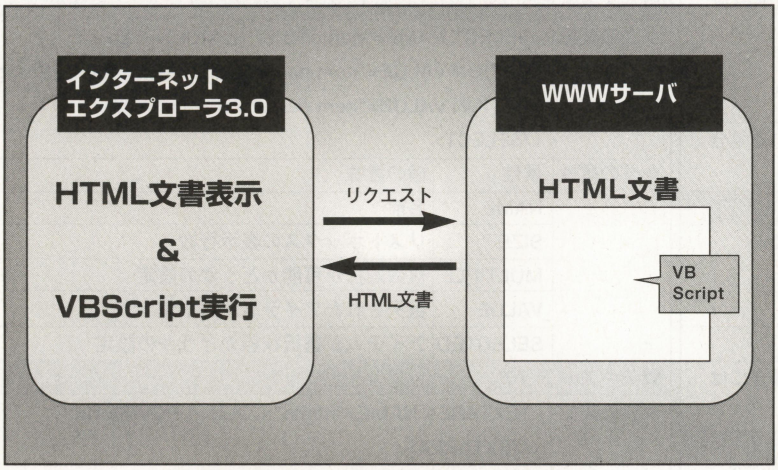
所長　ソースコードを埋め込むためには，VBScriptのコードの最初と最後に

《リスト3》VBScriptの骨格

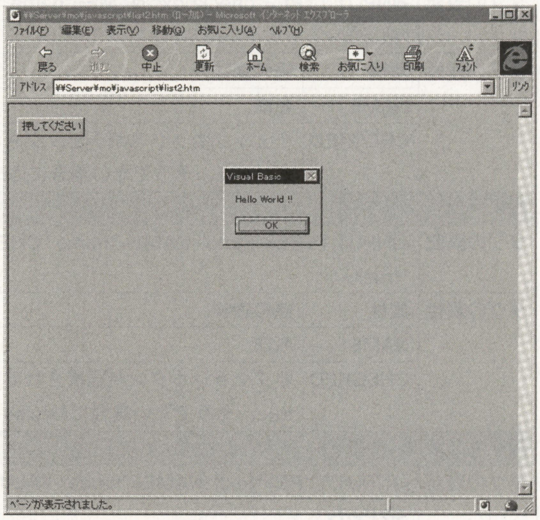
```
<HTML>
<HEAD>
</HEAD>
<BODY>
<SCRIPT LANGUAGE="VBScript">
        VBScriptのプログラムコード
</SCRIPT>
        ドキュメントの本文
</BODY>
</HTML>
```

《リスト4》ボタンを押すとメッセージ・ダイアログを表示するサンプル・プログラム

```
<HTML>
<HEAD>
</HEAD>
<BODY>

<SCRIPT LANGUAGE="VBScript">
Sub myButton_onClick()
        Msgbox "Hello World !!"
End Sub
</SCRIPT>

<INPUT TYPE="button" NAME="myButton" VALUE="押してください">
</BODY>
</HTML>
```



《第4図》HTMLに埋め込まれたVBScriptの実行



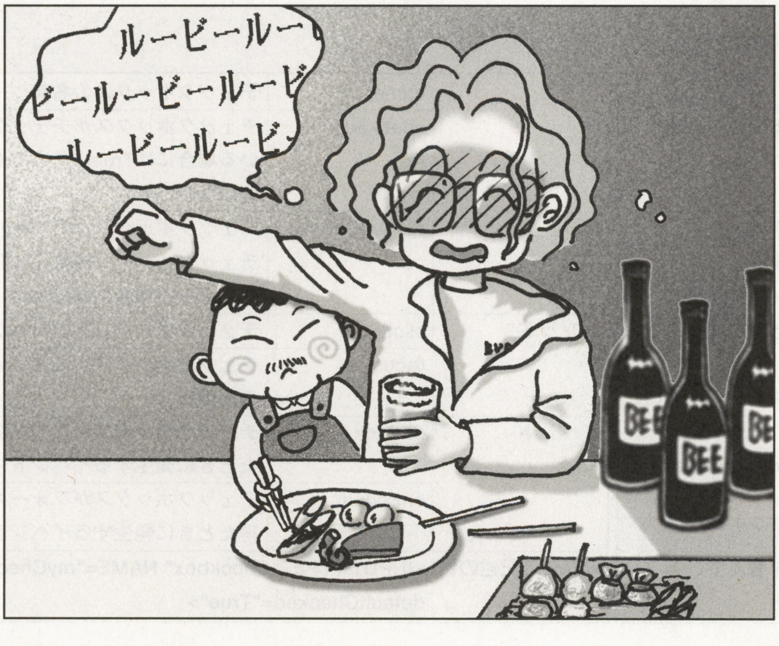
《第5図》リスト4の表示画面

<SCRIPT>，</SCRIPT>タグを置くことになる。また，<SCRIPT>タグにはVBScriptであることを示すために，LANGUAGE属性をVBScriptに設定する。VBScript自体は，ヘッダ，本文のどちらにも置くことができるのだ(**第4図**)。結論として，VBScriptの骨格は，**リスト3**のようになる。

助手　パチッ。(注：おはじきをして遊んでいます)

所長　最後に，エレメントについて紹介しよう。HTMLのタグで記述したGUIオブジェクトは，VBScriptのプログラムからはエレメントオブジェクトとしてアクセスできる。各エレメントオブジェクトは，NAME属性で設定した名前でアクセスすることが可能だ。各エレメントのプロパティ，メソッド，イベントを，**第2表**にまとめておく。

また，ボタンを押すとメッセージ・ダイアログが表示される簡単なサンプル・プログラムを，**リスト4**として用意した。試してみてほしい(**第5図**)。



まとめ

助手　終わったぁ？

所長　おまたせ。どうだボウズ，今日はおでん屋さんに寄っていこうかぁ。

助手　やったぁ！　ぼくね，ちくわぶ食べたい！

所長　よーし，好きなもの頼んでいいぞぉ。オヤジ，ビール3本な！　こいつには，ちくわぶ10個やってくれぃ。(ぐびぐび)ぷはー。しかしあれだな，やっぱ今はインターネットだよなぁ！　だいたい今…(はじめの文章にもどる)。

助手　が，ガーン！

※編注　来月こそゲームが登場します！

本誌別冊『オリジナル・ゲームGRANDPRIX3』と連動

今回のプログラムの実行型とソース・プログラムの他，Visual Basic体験版のバージョン2.0と4.0を収録しています。

《第1表》HTMLのGUI用のタグ

■ボタン		
タグの表記	<INPUT TYPE="button" NAME="name" VALUE="label">	
タグの属性	属性	値の意味
	NAME	名前
	VALUE	ボタンのラベル文字列

■チェックボックス		
タグの表記	<INPUT TYPE="checkbox" NAME="name" CHECKED="true">	
タグの属性	属性	値の意味
	NAME	名前
	CHECKED	チェックボックスがチェックされている場合にはtrue，そうでない場合にはfalse

■オプションボタン		
タグの表記	<INPUT TYPE="radio" NAME="name" CHECKED="true">	
タグの属性	属性	値の意味
	NAME	名前
	CHECKED	オプションボタンが選択されている場合にはtrue，そうでない場合にはfalse

■テキストフィールド		
タグの表記	<INPUT TYPE="text" NAME="name" VALUE="string" SIZE=n>	
タグの属性	属性	値の意味
	NAME	名前
	VALUE	テキストフィールドに表示する文字列
	SIZE	テキストフィールドのサイズ

■パスワードフィールド		
タグの表記	<INPUT TYPE="password" NAME="name" VALUE="string" SIZE=n>	
タグの属性	属性	値の意味
	NAME	名前
	VALUE	パスワードフィールドに表示する文字列
	SIZE	パスワードフィールドのサイズ

■リストボックス		
タグの表記	<SELECT NAME="name" SIZE=n MULTIPLE> <OPTION VALUE="item name" SELECTED>displayString <OPTION VALUE="item name"> displayString </SELECT>	
タグの属性	属性	値の意味
	NAME	名前
	SIZE	リストボックスの表示行数
	MULTIPLE	複数選択が可能かどうかの設定
	VALUE	選択されたアイテムが返す値
	SELECTED	アイテムが選択状態かどうかの設定

■テキストエリア		
タグの表記	<TEXTAREA NAME="name" COLS=n ROWS=m></TEXTAREA>	
タグの属性	属性	値の意味
	NAME	名前
	COLS	テキストエリアの行数
	ROWS	テキストエリアの幅

《第2表》エレメントオブジェクトのスペック

■ボタン（button)		
プロパティ	form	ボタンを含んでいるフォームオブジェクト
	name	ボタンの名前
	value	ボタンのラベル文字列
メソッド	click	ボタンをクリックする
	focus	ボタンが入力フォーカスを得る
イベント	onClick	ボタンが押されたときに発生するイベント
	onFocus	ボタンがフォーカスを得たときに発生するイベント
HTMLの記述の例	<INPUT TYPE="Button" NAME="myButton" VALUE="Click Me">	

■チェックボックス（checkbox）		
プロパティ	form	チェックボックスを含んでいるフォームオブジェクト
	name	チェックボックスの名前
	checked	チェックボックスがチェックされいる場合にはTrue，そうでない場合にはFalse
	defaultChecked	チェックボックスがデフォルトでチェックされいる場合にはTrue，そうでない場合にはFalse
メソッド	click	チェックボックスをクリックする
	focus	チェックボックスが入力フォーカスを得る
イベント	onClick	チェックボックスがクリックされたときに発生するイベント
	onFocus	チェックボックスがフォーカスを得たときに発生するイベント
HTMLの記述の例	<INPUT TYPE="Checkbox" NAME="myCheckbox" defaultChecked="True">	

■オプションボタン（radio）		
プロパティ	form	オプションを含んでいるフォームオブジェクト
	name	オプションボタンの名前
	checked	オプションボタンがチェックされいる場合にはTrue，そうでない場合にはFalse
メソッド	click	オプションボタンをクリックする
	focus	オプションボタンが入力フォーカスを得る
イベント	onClick	オプションボタンがクリックされたときに発生するイベント
	onFoucs	オプションボタンがフォーカスを得たときに発生するイベント
HTMLの記述の例	<INPUT TYPE="Radio" NAME="myRadio">	
■パスワードフィールド(password)		
プロパティ	form	パスワードフィールドを含んでいるフォームオブジェクト
	name	パスワードフィールドの名前
	value	パスワードフィールドの文字列
	defaultValue	パスワードフィールドにデフォルトで表示する文字列
メソッド	focus	パスワードフィールドが入力フォーカスを得る
	blur	パスワードフィールドから入力フォーカスを外す
	select	パスワードフィールドの文字列を選択する
イベント	onFocus	パスワードフィールドがフォーカスを得たときに発生するイベント
	onBlur	パスワードフィールドから入力フォーカスが外れたときに発生するイベント
HTMLの記述の例	<INPUT TYPE="Password" NAME="myPassword">	
■テキストフィールド(text)		
プロパティ	form	テキストフィールドを含んでいるフォームオブジェクト
	name	テキストフィールドの名前
	value	テキストフィールドに表示する文字列
	defaultValue	テキストフィールドにディフォルトで表示する文字列
メソッド	focus	テキストフィールドが入力フォーカスを得る
	blur	テキストフィールドから入力フォーカスを外す
	select	テキストフィールドの文字列を選択する
イベント	onFocus	テキストフィールドがフォーカスを得たときに発生するイベント
	onBlur	テキストフィールドから入力フォーカスが外れたときに発生するイベント
	onChange	テキストフィールドの文字列が変化したときに発生するイベント
	onSelect	テキストフィールドの文字列が選択されたときに発生するイベント
HTMLの記述の例	<INPUT TYPE="Text" NAME="myText">	
■テキストエリア(textarea)		
プロパティ	form	テキストエリアを含んでいるフォームオブジェクト
	name	テキストエリアの名前
	value	テキストエリアに表示する文字列
	defaultValue	テキストエリアにデフォルトで表示する文字列
メソッド	focus	テキストエリアが入力フォーカスを得る
	blur	テキストエリアから入力フォーカスを外す
	select	テキストエリアの文字列を選択する
イベント	onFocus	テキストエリアがフォーカスを得たときに発生するイベント
	onBlur	テキストエリアから入力フォーカスが外れたときに発生するイベント
	onChange	テキストエリアの文字列が変化したときに発生するイベント
	onSelect	テキストフィールドの文字列が選択されたときに発生するイベント
HTMLの記述の例	<TEXTAREA NAME="myTextArea" ROWS="20" COLS="20"></TEXTAREA>	
■セレクト(select)		
プロパティ	name	セレクトの名前
	length	セレクトの表示行数
	options	アイテムオブジェクトの配列
	selectIndex	選択されているアイテムのインデックスを得る
メソッド	focus	セレクトが入力フォーカスを得る
イベント	onFocus	セレクトがフォーカスを得たときに発生するイベント
	onChange	セレクトの選択されているアイテムが変化したときに発生するイベント
HTMLの記述の例	<SELECT NAME="mySelect" SIZE=3 MULTIPLE> <OPTION VALUE="SONY">ソニー <OPTION VALUE="NEC">ＮＥＣ <OPTION VALUE="FUJITU">富士通 <OPTION VALUE="HITACHI">日立 <OPTION VALUE="TOSHIBA" >東芝 <OPTION VALUE="MITUBISHI">三菱 </SELECT>	

インタープリタ型C言語
『めじろ』&『めじろプラス』で学ぶ

マルチメディア・プログラム入門

画像の重ね合わせのテクニック

講師：藤尾正彦

「めじろプラス」　価格：　9,800円
「めじろ」バージョン1.5　価格：34,800円

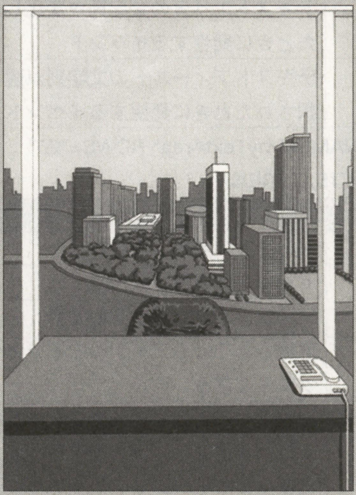
動作環境
パソコン本体：386以上のCPUを搭載し、日本語Windows3.1，WindowsNT3.5，日本語Windows95が稼動するマシン（推奨CPUは486以上）
メモリ：6MB以上（推奨8MB以上）
ハードディスク：約40MBの空き容量が必要（最小システムで2MB必要）

問い合わせ
（株）塚本吉彦事務所
〒170東京都豊島区東池袋3-11-8
電話03-5950-0788

前号のアニメ作成を振り返る

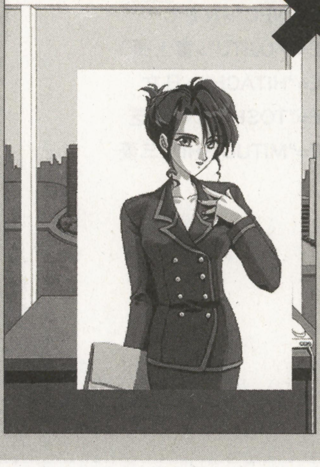
前号で，アニメーションの作成方法を解説しました。前号の方法は画面の中の比較的細かな部分を動かす方法としては最適ですが，画面の大きな部分を作成する方法としてはかなり問題があります。というのは，保存領域を矩形で保持するため，大きなファイルが必要だからです。

前回の方法を簡単に振り返ってみましょう。前回は，口や目などの細かい動きなので，口や目などのパーツの周辺の画像を合成してから保存し，その画像を画面の適当な位置に貼り付けました。

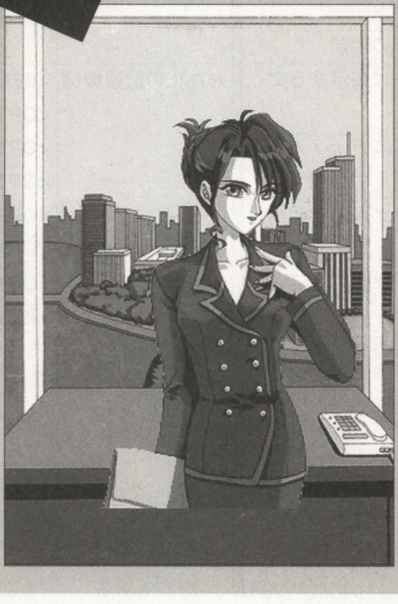


≪第1図≫アニメカラーで作成した原画 1

≪第2図≫アニメカラーで作成した原画2



≪第3図≫単純に二つの画像を重ね合わせた絵



≪第4図≫透明色を意識し重ね合わせた絵

画像を重ねるとは？

前号の方法ですと，画面全体が動くような場合，画面全体を動画の個数分作成しなければなりません。

実際のテレビ・アニメーションは，アニメーションの画像が複数のセルと呼ばれるアセテートフィルムに描かれ，それを複数枚重ね合わせて実際の絵を作成しているわけです。

具体的なイメージをもってもらうために，アニメカラーで作成した絵をスキャナーでスキャンしたものを**第1図**(back01.bmp)と**第2図**(secr01.bmp)に示します。

このような2枚の画像を重ねて表示する場合のメリットは，**第2図**の画像を**第1図**の画像の任意の位置に表示できるということです。ですから画面上で画像を動かすことができることになります。

さて，ここで問題は，どのようにして画像を重ねるかが問題です。たとえば，この例の**第2図**の画像は背景が白ですが，読者の中には透明と同じ意味と思っている人もいるでしょう。実際には単純に二つの画像を重ねると**第3図**のようになってしまいます。これでは使えませんよね。ここでしたいことは，**第4図**のような画像を作成することです。

画像を重ね合わせる…マスク・パターンを用いる

では，このような重ね合わせの基礎について調べてみることにします。まず，重ね合わせる画像には透明な部分と透明でない部分があるということです。通常この透明な部分を指定するには二つの方法があります。第一の方法は，マスク・パターンを用いる方法で，もう一つの方法はクロマキーを用いる方法です。

マスク・パターンを利用する方法は，モノクロ画像の処理の場合，非常に高速に動作します。**第5図**を見てください。

元の絵とマスク・パターンが指定された場合，単純な論理演算2回で元の絵と描きたい絵がマスク・パターンによってくりぬかれて描かれるということが，わ

※ビット1が黒，ビット0が白

```
1111111100000000   元の絵
0000111100001111   マスク
1010000010100000   描きたい絵
```

↓

手順1
元の絵にマスクの論理ANDを計算する

```
1111111100000000
0000111100001111
----------------
0000111100000000   結果
```

↓

手順2
結果に描きたい絵のビットを論理ORを計算する

```
0000111100000000   手順1の結果
1010000010100000   描きたい絵
----------------
1010111110100000   結果
```

≪第5図≫マスク・パターンの論理演算

かってもらえると思います。この場合のメリットは，シフトの演算を行なうことなく画像の重ね合わせができる点です。ですから32ビットのコンピュータだと一度に32ビットの画像の重ね合わせができるというわけです。

画像を重ね合わせる…クロマキーを用いる

もう一つの方法であるクロマキーを用いる方法は，カラーの画像にしか適用できません。カラーの画像の場合，画像上の色は多数あるので，その中の1色くらい失っても問題がありません。たとえばRGB（0，0，0）の色を透明色と指定し，色として利用してはいけないことにしましょう。この場合，白が表現できなくなるのでは？と思われる人もいると思いますが，実際にはRGB（1，1，1）を白とすればよいのです。

ディスプレイ上のRGB（0，0，0）とRGB（1，1，1）を人間の目で見分けるのは，色再現性の優れたディスプレイを使って，なおかつプロの目じゃない限りむずかしいと思います。ですから，実用上は問題がないということになります。

クロマキーの指定ができた場合は，画像を転送するときに各ピクセルの色が透明色であるかどうかを調べ，透明色なら当該ピクセルの転送を行なわないという

≪リスト1≫画像の重ね合わせのプログラム・リスト

```
#include <mejiro.h>
void main( )
{
        mjWindowSize(300,420);
        mjExtBmpDraw("D:¥¥work¥¥back01.bmp",0,0,MJ_OPAQUE);
        mjExtBmpDraw("D:¥¥work¥¥secr01.bmp",70,75,MJ_OPAQUE);
        getch( );
}
```

≪リスト2≫重ね合わせ部分を透明色に指定したプログラム・リスト

```
#include <mejiro.h>
void main( )
{
        mjWindowSize(300,420);
        mjExtBmpDraw("D:¥¥work¥¥back01.bmp",0,0,MJ_OPAQUE);
        mjExtBmpDraw("D:¥¥work¥¥secr01.bmp",70,75,MJ_TRANSPARENT);
        getch( );
}
```

≪リスト3≫画像を二つ表示させるプログラム・リスト

```
#include <mejiro.h>
void main( )
{
        mjWindowSize(300,420);
        mjExtBmpDraw("D:¥¥work¥¥back01.bmp",0,0,MJ_OPAQUE);
        mjExtBmpDraw("D:¥¥work¥¥secr01.bmp",70,75,MJ_TRANSPARENT);
        mjExtBmpDraw("D:¥¥work¥¥secr01.bmp",0,85,MJ_TRANSPARENT);
        getch( );
}
```

≪第6図≫リスト2の実行画面

≪第7図≫リスト3の実行画面

方法で画像を重ねます。

クロマキーを使った画像重ね合わせをプログラミング

めじろの場合は，RGB（0，0，0）が透明色なので，元の画像の透明にしたい部分をRGB（0，0，0）に設定し，それ以外の白の部分をRGB（1，1，1）に指定します。ではプログラムをみてみましょう。

先ほどの**第3図**のプログラムは，**リスト1**のようになります。このプログラムの重ね合わせ画像の部分を，透明であるという指定のMJ_TRANSPARENTに変更したのが**リスト2**です。

実行結果を**第6図**に示します。結果のとおりうまく重ね合わせができました。念のため画像を二つ表示するようにしたのが**リスト3**で，その結果が**第7図**です。

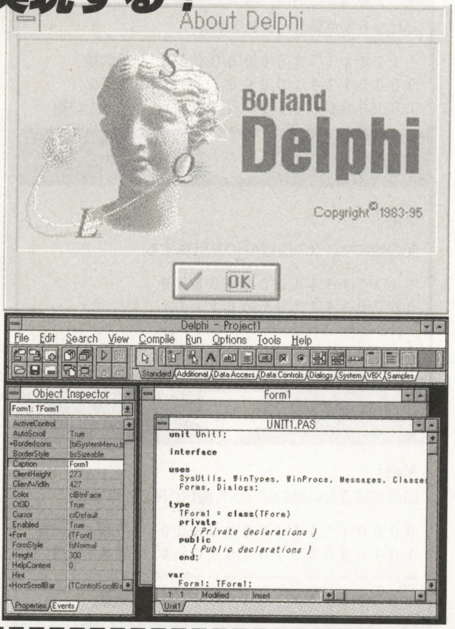
このようにして作成した画像の目線や口などの細かい動きは前号の方法で実施すればよいということになります。

今回の画像も，www.tsuka.comにアップロードしておきました。必要な人はダウンロードしてみてください。

◆お知らせ◆『めじろ』『めじろプラス』は有力パソコン・ショップで扱っていますが，どうしても手に入らない場合は，電波新聞社販売部でも購入できます。TEL 03-3445-6111（代表）に問い合わせてください。

ワンランク上のWindowsプログラミングを実現する！
簡単に高速処理プログラム＆ゲームが作れる

デルファイ Delphi完全マスターへ



第10回　当たり判定について考える

TEXT & PROGRAMMING●野多 良

連載のネタに困りつつある今日この頃，夏休みも終わり，読者のみなさんは運動会や文化祭など，秋のイベント予定がめじろおしといったところでしょうか。「連載モノで時候の挨拶がでるということは，本当にネタに困ってるんだな」というあなたの邪推は，見事に当たっています。

さて，第10回目の今回は，アクション・ゲームでは避けてとおれない“当たり判定”を紹介しましょう。

Borland
Delphi for Windows
■価格29,800円（デスクトップ2.0日本語版）
■価格68,000円（デベロッパー2.0日本語版）
■問い合わせ先
ボーランド㈱　☎03-5350-9380

まずは基本を押さえるのだ！

今さら言うまでもないことかもしれませんが，一応“当たり判定の基本”を復習しておきます。

ゲームには，たくさんのキャラクターが存在します。それらは人間型や戦闘機型など，さまざまな形を持っているはずです。キャラクターは，通常コンピュータ・プログラム上では，矩形（くけい）（長方形のことね）のデータとして扱われます。

以前スプライトの回（第5回，'96年4月号）で説明したように，キャラクターは矩形の画像データの，キャラクター部分と（透明な）背景部分から構成されているのです（第1図）。

また，このことはキャラクターの存在を，その矩形の左上の座標データ（X，Y）と大きさ（幅，高さ）という，二つのペアの数値で表現できることも示しています（第2図）。

さて，このようなデータで構成されたたくさんのキャラクターたち（ここから便宜上（べんぎじょう）“彼ら”と呼ぶ）が，画面上に多数存在するとしましょう。彼らは，当然画面上を動きまわります。

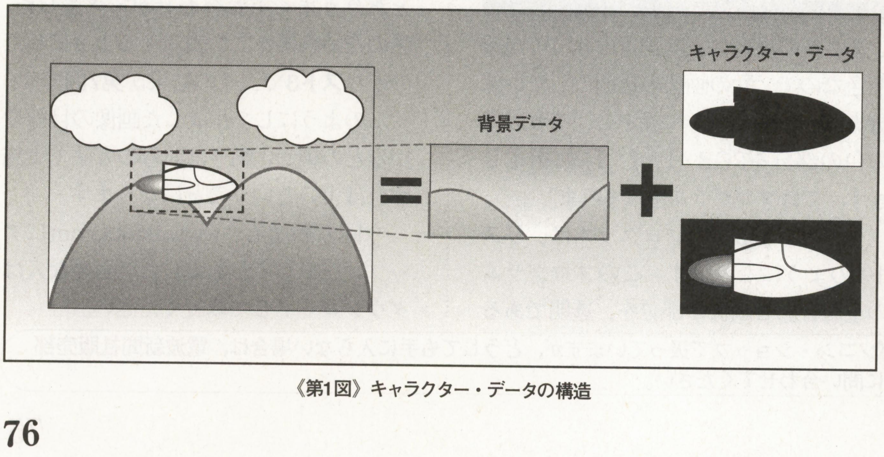
彼らが実際にこの世に（しかも同じ平面上に）存在するのなら，おたがいそばに近づきすぎると体がぶつかり合い，それ以上近くに寄れないということが起こるでしょう。しかし，数値計算（コンピュータ）上では，彼らはまったく同じ空間に重なり合って存在することができます。

そこで，ゲーム（シミュレーション世界）上では，彼らをプログラムによって，同じ空間上に存在できないようにしてやる必要があります。

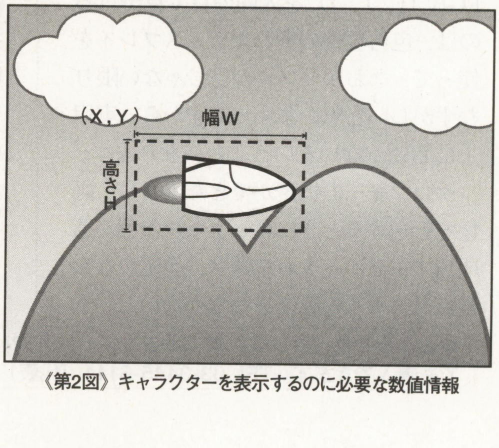
そこで必要になるのが，当たり判定です。

その①　単純な距離で判定する

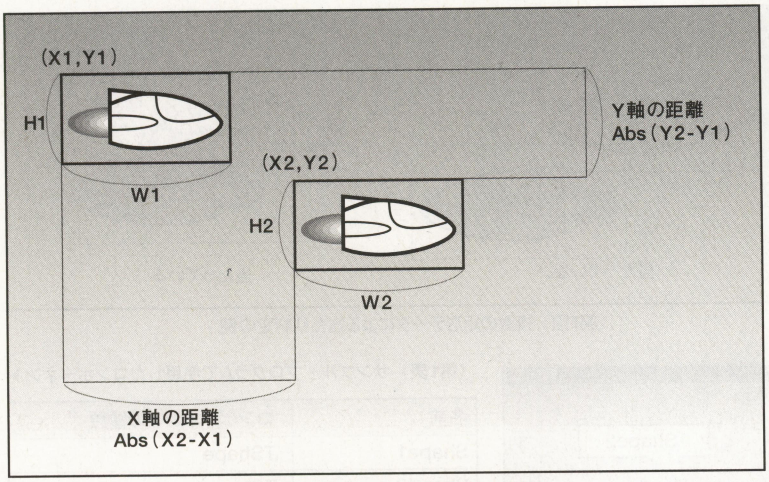
それでは，Delphiにおける具体的な当たり判定の処理方法を紹介していきます。もっとも単純な方法は，座標軸それぞれごとの距離で判断するという方法でしょ



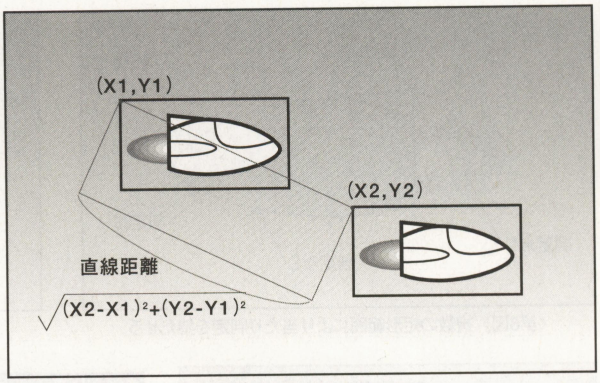
《第1図》キャラクター・データの構造



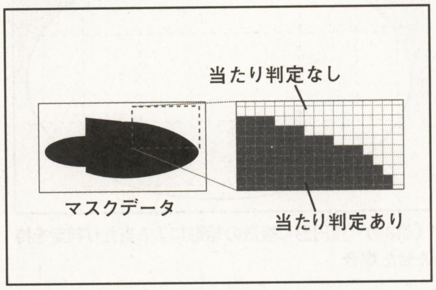
《第2図》キャラクターを表示するのに必要な数値情報



《第3図》座標軸ごとの距離で判定する



《第4図》直線距離で判定する



《第5図》マスクデータを使いドット単位で判定する

う。

キャラクターの座標が，それぞれ(X1, Y1)と(X2,Y2)の場合の当たり判定について考えてみます。この二つの座標間では，

```
lx:=Abs(X1-X2);
ly:=Abs(Y1-Y2);
```

という計算を行ない，lx, lyの距離によって判断することになります。

しかしこれは，キャラクターが矩形である場合には有効ですが，実際にゲームで使うにはあまりにいい加減すぎる判定方法といえるでしょう(**第3図**)。

その② 手の込んだ距離で判定する

続いて紹介する判定法は，対象となるキャラクター同士の距離を判定し，それがある程度以上近ければ，ぶつかっていると見なす方法です。

これは，キャラクターが円に近い形(ボールなど)のときには，有効な方法でしょう(**第4図**)。

(X1,Y1), (X2,Y2)という二つの座標間の距離は，つぎの式で求めることができます。

```
l:=Sqrt(Sqr(X1-X2)+Sqr(Y1-Y2));
```

この式ではストレートに平方根(Sqrt)を求めていますが，単に大きさを比較したいのであれば，二乗した(Sqr)状態のままでもかまわないでしょう。

ただし，この方法には大きな欠点があります。というのは，座標平面の大きさ(VGAフル・スクリーンの場合は640×480ドット)においてこの計算を行なおうとすると，計算途中の数値が非常に大きくなってしまうのです。

たとえば，座標(0,0)にいるキャラクターと(640, 480)にいるキャラクターの距離を計算しようとすると，

```
Sqrt(Sqr(640-0)+Sqr(480-0))
=Sqrt(Sqr(640)+Sqr(480))
=Sqrt(409600+230400)
=Sqrt(640000)
=800
```

という演算が行なわれることになります。この途中で，通常使われるInteger型の有効範囲(16ビットで−32,768～32,767)をはみだしてしまうのです。そのため，座標データをInteger型で持っている場合(普通はそうするはず)，ここでオーバーフローしてしまい，エラーが発生してしまうはずです。

一応，座標データをlongintにしたり，32ビットIntegerにするという回避方法もありますが，あまりいい方法とは言えないでしょう。

また，ここで使用している二乗(Sqr)や平方根(Sqrt)を求める関数が，Integerやlongintのような扱いやすい整数型ではなく，Extended型という巨大な数値に対応した型を使っていることも問題となります。型の管理が厳しいDelphiでは，扱いがなかなかめんどうですから。

その③ 判定領域データをべつに持たせる

今までの“距離”という考えかたは，キャラクターが持つ基本的な情報である位置と大きさから，当たり判定を行なおうというものです。

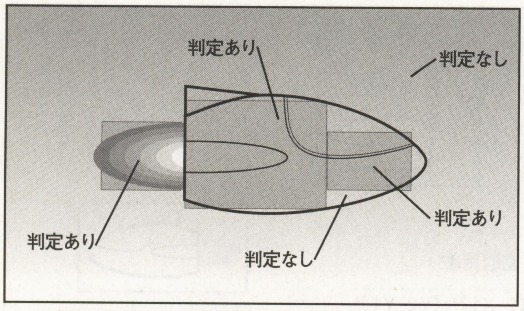
ここからは，それ以外のデータを使って当たり判定を行なう方法を考えてみましょう。

もっとも正確に当たり判定を行なうためには，キャラクターの画像データの情報を活用することです。とくに，キャラクターを描画する部分と背景部分にわけるデータを使うことがポイントです。これにより，少なくともキャラクターが描かれていない部分に対するまちがった当たり判定を行なうことはなくなります(**第5図**)。

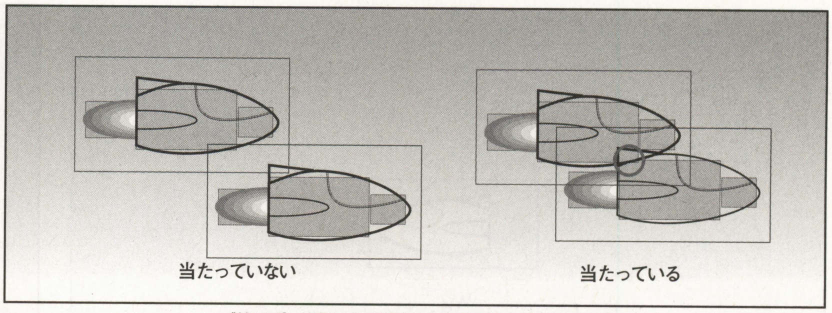
また，この方法に似た方法として，当たり判定のある部分を「ドット単位で指定したデータ」としてべつに持っておくやりかたもあります。用意しなければならない情報が増えますが，これがもっとも正確な当たり判定を行なうことができる方法でしょう。

ただし，まともに考えてみると，これはあまり現実的な方法ではありません。というのは，判定を行なわなければならない座標データ数が，画像を構成するドット数だけあるのです。先ほどの距離の比較の場合とくらべて，数百～数千倍の条件判断を行なわなければならないので，処理速度を考えるとアクション・ゲームには向いているとは言えません。

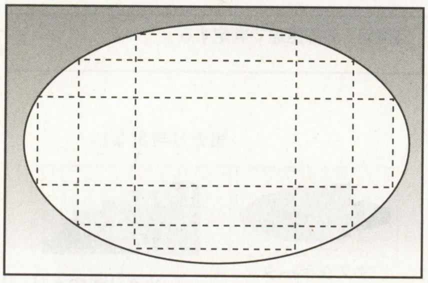
もちろん，CPUパワーはどんどん増しているので，速度の点についてはいずれ解決できるでしょう。しかし，「当たり判定に本当にそれだけの処理をする価値があるのか。それだけ精密に当たり判定を行



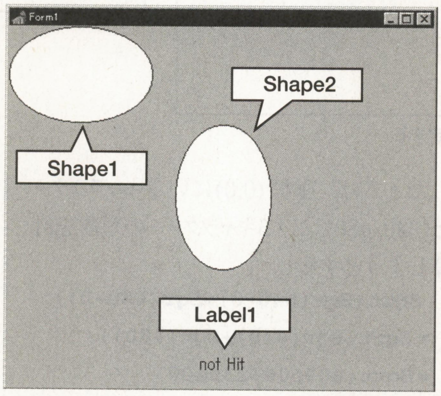
《第6図》複数の矩形範囲により当たり判定を持たせる



《第7図》複数の矩形データによる当たり判定の例



《第8図》楕円形に複数の矩形による当たり判定を持たせた 場合



《第9図》THitCheckオブジェクトの使用例

《第1表》サンプル・プログラムで使用したコンポーネント

名前	コンポーネントの種類
Shape1	TShape
Shape2	TShape
Label1	TLabel

《第2表》サンプル・プログラムで変更した主なプロパティ

コンポーネント名	プロパティ名	値
Form1	Width	450
	Height	400
Shape1	Width	150
	Height	100
Shape2	Width	100
	Height	150
	Left	164
	Top	101
Label1	Left	200
	Top	340

なう価値があるのか」という点を考えると，普通は「ない」と答えるでしょう。

その④ 複数の矩形による当たり判定

さて，最後にもっとも一般的な当たり判定を紹介しましょう。それは，当たり判定用矩形座標データを持つ方法です。

具体的には，キャラクター・パターンに対して複数の(せいぜい2，3個といったところか)，当たり判定がある部分を示す矩形座標を持たせるのです(**第6図**)。

そして，キャラクター同士の当たり判定用矩形座標データをすべてチェックし，もしもどれか一つでも重なっている部分があったら，その二つのキャラクターは当たっていると見なすのです(**第7図**)。

このような当たり判定を簡単に行なうために作ってみたオブジェクトが，THitCheckです(**リスト1**)。

使いかたは，当たり判定データの矩形をAddRectメソッドで追加しておき，IsHitメソッドで二つのTHitCheckオブジェクトの当たり判定データが重なっていないかどうかをチェックします。重なっている場合は，IsHitメソッドがtrueを返すわけです。

ちなみに，相変わらずエラー処理／例外処理等は省略しているので，実際に使用するときには気をつけてください。

サンプルとして，THitCheckオブジェクトを使い，楕円形のキャラクターに対して第8図のような当たり判定データを持たせた場合を試してみました(**リスト2**，**第1表**，**第9図**)。カーソル・キーでShape1を動かすと，Shape2に対する当たり判定の結果をLabel1に表示するので，いろいろ試してみてください。FormCreate時に当たり判定の範囲をセットしているので，ここを変更すると当たり判定を変えることができます。

本来は，THitCheckオブジェクトをスプライトオブジェクトなどと融合させることにより，よりゲームなどで使いやすいものになるはずです。そのあたりの実践的な応用については，みなさん独自にいろいろと考えてください。

私もヒマと根性があったら，総合的なゲーム用オブジェクト群を作成してみたいと思っています(でも，きれいに設計するのが大変なんだよな…。しかも，今から作るんだったら，Delphi2.0＆DirectX用にしたほうがいいんだろうし。ぶつぶつ…，(F.O.)。

本誌別冊『オリジナル・ゲームGRANDPRIX3』と連動

ここで紹介したプログラムやDelphi投稿プログラムをCD-ROMに収録しています。

はみだしVB研

所長　ふんふんふ～ん。
野多　また登場しましたね，所長。
所長　おや，これは野多君じゃないか，奇遇だねぇ。
野多　偶然を装っても，ダメですよ。何しにきたんですか？
所長　いやー，なんかこのコーナー好評らしいんで，ツイツイ。
野多　あんたヒヨ鳥か。
所長　ツィツィ。さて，今月は当たり判定ですか。
野多　だからね，そーやって人の連載にケチつけるの，やめてくださいよ。
所長　まだ何も言ってないじゃん！
野多　じゃあ，感想言ってみてください。
所長　いやー野多君，ネタに困ってるんだねぇ(笑)。
野多　やっぱケチつけてんじゃん！
所長　で，来月は何を？
野多　まだきめてませんよ。
所長　秋だからといって，運動会ネタとか食べものネタとかやっちゃイカンぞ。とくにひかえたいのが，ドビン蒸しで1ページ使うことよ♥
野多　アンタに言われたか，ないわい！

※野多氏は，VB研第3部で連載の悪癖を学んだ，助手3号です。

《リスト1》当たり判定を実装するTHitCheckオブジェクトのソース

```
unit Hit;

interface

uses Classes,WinTypes,SysUtils;

type
  THitCheck = class(TObject)
  private
    FRectList:TStringList;
    FX,FY:integer;
    function GetCount:integer;
    function GetRect(index:integer):TRect;
    function IsHit2(r1,r2:TRect):boolean;
  public
    constructor Create;
    destructor Destroy;
    procedure AddRect(r:TRect);
    procedure DeleteRect(c:integer);
    function IsHit(Enemy:THitCheck):boolean;
    property Count:integer read GetCount;
    property Rect[index:integer]:TRect read GetRect;
    property X:integer read FX write FX;
    property Y:integer read FY write FY;
  end;

implementation

constructor THitCheck.Create;
begin
    FRectList:=TStringList.Create;
end;

destructor THitCheck.Destroy;
begin
    FRectList.Free;
end;

procedure THitCheck.AddRect;
begin
    FRectList.Add(IntToStr(r.Left));
    FRectList.Add(IntToStr(r.Top));
    FRectList.Add(IntToStr(r.Right));
    FRectList.Add(IntToStr(r.Bottom));
end;

procedure THitCheck.DeleteRect;
var
 i:integer;
begin
    if c<Count then
     for i:=0 to 3 do
       FRectList.Delete(c*4);
end;

function THitCheck.GetCount:integer;
begin
    Result:=FRectList.Count div 4;
end;

function THitCheck.GetRect;
begin
      if index<Count then
   begin
      Result.Left:=X+StrToInt(FRectList[index*4]);
      Result.Top:=Y+StrToInt(FRectList[index*4+1]);
      Result.Right:=X+StrToInt(FRectList[index*4+2]);
      Result.Bottom:=Y+StrToInt(FRectList[index*4+3]);
   end
   else
   begin
      Result.Left:=0;
      Result.Top:=0;
      Result.Right:=0;
      Result.Bottom:=0;
   end;
end;

function THitCheck.IsHit;
var
  r1,r2:TRect;
  i,j,c1,c2:integer;
begin
  Result:=false;
  c1:=Count-1;
  c2:=Enemy.Count-1;
  for i:=0 to c1 do
  begin
    r1:=Rect[i];
    for j:=0 to c2 do
    begin
      r2:=Enemy.Rect[j];
      if IsHit2(r1,r2) then
      begin
        Result:=true;
        Break;
      end;
    end;
  end;
end;

function THitCheck.IsHit2;
begin
   if (r1.Right<r2.Left)or
     (r1.Left>r2.Right)or
     (r1.Bottom<r2.Top)or
     (r1.Top>r2.Bottom) then
       Result:=false
  else
       Result:=true;
end;

end.
```

《リスト2》THitCheckオブジェクトの使用例サンプル・リスト

```
unit Unit1;

interface

uses
  SysUtils, WinTypes, WinProcs, Messages, Classes, Graphics,
Controls,
  Forms, Dialogs, StdCtrls, Hit, ExtCtrls;

type
  TForm1 = class(TForm)
    Label1: TLabel;
    Shape1: TShape;
    Shape2: TShape;
    procedure FormCreate(Sender: TObject);
    procedure FormDestroy(Sender: TObject);
    procedure FormKeyDown(Sender: TObject; var Key: Word;
      Shift: TShiftState);
  private
    Hit1,Hit2:THitCheck;
  public
    { Public 宣言 }
  end;

var
  Form1: TForm1;

implementation

{$R *.DFM}

procedure TForm1.FormCreate(Sender: TObject);
begin
  Hit1:=THitCheck.Create;
  Hit1.AddRect(Rect(51,2,100,98));
  Hit1.AddRect(Rect(27,12,127,104));
  Hit1.AddRect(Rect(6,36,145,68));

  Hit2:=THitCheck.Create;
  Hit2.X:=Shape2.Left;
  Hit2.Y:=Shape2.Top;
  Hit2.AddRect(Rect(2,51,98,100));
  Hit2.AddRect(Rect(12,27,104,127));
  Hit2.AddRect(Rect(36,6,68,145));
end;

procedure TForm1.FormDestroy(Sender: TObject);
begin
  Hit1.Free;
  Hit2.Free;
end;

procedure TForm1.FormKeyDown(Sender: TObject; var Key: Word;
  Shift: TShiftState);
begin
  if Key=VK_LEFT then Shape1.Left:=Shape1.Left-10;
  if Key=VK_RIGHT then Shape1.Left:=Shape1.Left+10;
  if Key=VK_UP then Shape1.Top:=Shape1.Top-10;
  if Key=VK_DOWN then Shape1.Top:=Shape1.Top+10;
  Hit1.X:=Shape1.Left;
  Hit1.Y:=Shape1.Top;

  if Hit1.IsHit(Hit2) then
   Label1.Caption:='Hit'
  else
   Label1.Caption:='not Hit';
end;

end.
```

※この連載で掲載したサンプル・プログラム，および『オリジナル・ゲームGRAND PRIX』CD-ROMに収録したこの連載のソースコード（ビットマップ，ウェーブ，MIDIデータはのぞく）は，商用目的以外は自由に利用（改変可）してかまいません。

Windowsでこれまでの BASIC プログラミング資産が生かせる！

F-BASIC for Windows プログラム教習所 リターンズ

エフ・ベーシック　フォー　ウィンドウズ

第5段階　プログラミングの基本 “並べ替え”を習得しよう！

TEXT & PROGRAMMING●かんのゆうき

みなさん，こんにちは。9月とはいえ，暑い日がまだまだ続きますね。季節の変わり目は，体調を崩しがちになるので，気をつけてください。

さて，今回から“アルゴリズム”をテーマにいろいろなプログラミング・テクニックを紹介していきます。

■F-BASIC for Windows V3.1
価格35,000円
■対応環境：日本語Windows3.1以上
メモリ2Mバイト以上
HDD空き容量4Mバイト以上
■問い合わせ先
FMインフォメーションサービス
（祝日をのぞく月～土10:00～18:00）
☎0120-222-015

アルゴリズムって何？

アルゴリズムという言葉を聞いたことがあるでしょうか？ 辞書を引くと，【algorithm：問題を解くための演算方法】と記述されています。

簡単にいうと，プログラムで“ある処理をするときの流れ”のことを指します。よくあるフローチャートなんかを思いだしてください。日本語（べつに英語やフランス語でもいいけど）で，パソコンに何をさせたいのか，～計算，比較，などなど～を，順に紙に書いていきます（べつに紙じゃなくてもいいけど）。

そして，これをもとにプログラムを作っていけばいいのです。

何はともあれ，実際にやってみましょう。

“並べ替え”を考える！

今回は，プログラミングの基本中の基本といえる，「数値の並べ替え」のアルゴリズムを考えていきたいと思います。数を並べ替えるケースとしては，数の大きい順（降順）または数の小さい順（昇順）の，2種類が考えられます。

それでは，もっとも簡単なケースとして，二つの数の並べ替えについてアルゴリズムを考えてみましょう。

まずは，“1”と“5”の並べ替えをやってみましょう。降順に並べる場合のアルゴリズムは，

①二つの数字の比較
②大きい数値を左側に，小さい数値を右側に表示する

という手順になります。このアルゴリズムの場合には，

```
5,1
```

と表示されるはずです。

これだけを見てしまうと，「なーんだ，簡単すぎて…」と思う人もいるかもしれません。しかし，複雑な（もしくはむずかしい）アルゴリズムを考えるときに，複雑なまま考えてしまうとなかなか方法が見つからないものです。そういうときには，分解したり簡単なケースに持ち込めばわかりやすくなります。

それではつぎに，五つの数値の並べ替えにチャレンジしてみましょう。

ちょっと手強い五つの数字

五つの数値の並べ替えをプログラミングするまえに，ちょっと自分で紙に5個の数を書いて，並べ替えの手順を考えてみてください。

どうですか？　本来なら，このあと正解でも書いていくのでしょうが，アルゴリズムに関しては10人いれば10とおりのアルゴリズムができてしまいます（簡単な問題に関してはべつだけど…）。数学の問題などで，解きかたがたくさんあるのと同じようなことです。

ですから，ここでは私が考えた方法を紹介していくことにします（もし「こんな方法もあるよっ」という人がいたらお手紙ください）。

F-BASIC for Windows プログラミングのすべて
全国書店で好評発売中！
価格2,600円

これを読めば，F-BASIC for Windowsで実践的なプログラムが組めるようになることマチガイなし！ CD-ROMにはF-BASIC for Windowsの体験版・デモ版，サンプル・プログラムなどを豊富に収録しています。

問い合わせ先
電波新聞社☎03-3445-6111（販売部あて）
※ブック急便を使えば，2～3日後に着払（送料は何冊でも380円）でお届けできます

《リスト1》二つの数値の並べ替えプログラム・リスト

```
'############################################
'###   並べ替えプログラム（2）      ###
'############################################

cls
input"2つの数を入力してください";A,B
print A;"と";B;"の並べ替えを行います。"
print "何かキーを押してください。"
D$=""
D$=input$(1)
print "結果"
if A>B then print B;" ";A
if A<B then print A;" ";B
print"終了します。何かキーを押してください。"
D$=""
D$=input$(1)
end
```

《リスト2》五つの数値の並べ替えプログラム・リスト

```
'########################################
'###        並べ替え（5）        ###
'########################################

cls
input"数値を5つ入力してください。";A,B,C,D,E
print A;" ";B;" ";C;" ";D;" ";E;"を並べ替えます。"
print "何かキーを押して下さい。"
D$="":D$=input$(1)
'-----
if A>B then swap A,B
if B>C then swap B,C
if C>D then swap C,D
if D>E then swap D,E
'-----
if A>B then swap A,B
if B>C then swap B,C
if C>D then swap C,D
'-----
if A>B then swap A,B
if B>C then swap B,C
'-----
if A>B then swap A,B
'-----
print "結果"
print A;" ";B;" ";C;" ";D;" ";E
print "終了します。何かキーを押して下さい。"
D$="":D$=input$(1)
end
```

リスト入力&実行方法

F-BASIC Winを起動して，メニューから[ファイル]-[新規作成]を選び，プログラム・ファイルを作成します（*.basのもの）。
そこに，リストをそのまま入力します。入力が完了したら，メニューから[実行]-[実行]を選ぶことで，プログラムが起動します。

それでは，はじめてみましょう。

①左から二つの数値をくらべ，昇順（降順）にならべる
②2番目と3番目の数値でくらべ，昇順（降順）にならべる
③3番目と4番目の数値でくらべ，昇順（降順）にならべる
④4番目と5番目の数値でくらべ，昇順（降順）にならべる
⑤1番目と2番目の数値でくらべ，昇順（降順）にならべる
⑥2番目と3番目の数値でくらべ，昇順（降順）にならべる
⑦3番目と4番目の数値でくらべ，昇順（降順）にならべる
⑧1番目と2番目の数値でくらべ，昇順（降順）にならべる
⑨2番目と3番目の数値でくらべ，昇順（降順）にならべる
⑩1番目と2番目の数値でくらべ，昇順（降順）にならべる

となります。これを見るとわかるように，ほとんど同じような処理でできてしまいます。

こうやって見てしまえば，「なーんだ」という感じですが，考えつくまでがちょっと大変なのです。

プログラムにしてみよう！

それでは，先ほどの二つの数値と，五つの数値の並べ替えのアルゴリズムを，F-BASIC for Windowsでプログラムを作ってみましょう。

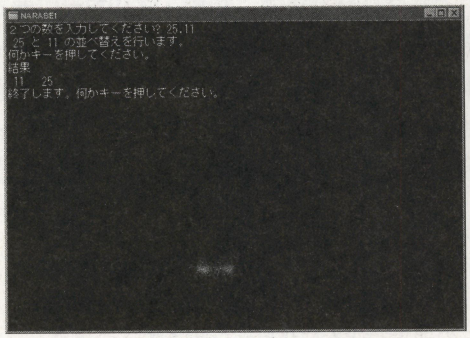
二つの数値の並べ替えは，簡単ですね。2個の数を入力させ，比較します。そのあと，小さいほうを右に，大きいほうを左に表示します（**リスト1，第1図**）。

つぎに，五つの数値の並べ替えプログラミングです。これも基本的には，二つの場合のプログラムと同じように，数値を入力し左から小さい順に並べていきます（**リスト2，第2図**）。

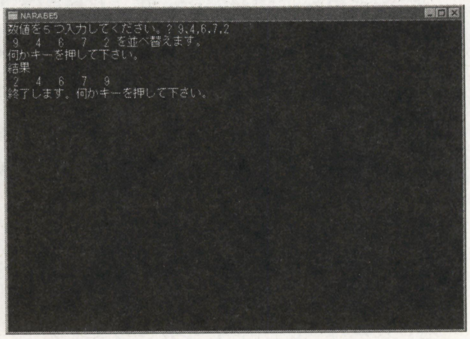
それぞれプログラムの入力は，つぎの手順で行ないます。F-BASIC for Windowsを起動して，メニューより[ファイル]-[新規作成]を選択し適当なファイル名（“list1.bas”など）を作成します。そして，そこにリストを入力してください。

入力が終わったら，メニューより[実行]-[実行]を選びます。最初の実行のみ，「LIST1.EXEが見つかりません。新規に作成しますか？」と聞かれますので，[はい]をクリックしてください。ファイル保存をうながされるときもあるので，保存していないときはフロッピーなどに記録してください。

無事に翻訳が終わると，[実行]ボタンが押せるようになります。ここをクリックして，プログラムを実行させてください。



《第1図》二つの数値の並べ替えプログラムを実行したところ



《第2図》五つの並べ替えは，なかなかむずかしいぞ！

まとめ

今回は，基本的なアルゴリズムを紹介するということで，並べ替えの問題に挑戦してみました。

他にもアルゴリズムの問題はいろいろあるので，「こんなのもあるよ」などありましたら，つぎのあて先まで送ってください。また，プログラムの投稿もよろしくね。

それでは，また来月お会いしましょう。

本誌別冊『オリジナル・ゲームGRANDPRIX3』と連動

F-BASIC for Windows V3.1体験版の他，ここで紹介したWindows対応プログラムが収録されています。

■この連載に関するお便りのあて先は…
〒141
東京都品川区東五反田1-11-15
マイコンBASICマガジン編集部
『F-BASIC Winリターンズ』係

※速報！　32ビット・アプリケーションが作成できるなど，Windows95に完全対応した『F-BASIC V4.1』が，いよいよ今秋登場！
くわしくは，来月のこのコーナーで紹介します。お楽しみに！

ゲーム制作・教材制作に役立つ楽しく学べるテーマを満載！

先生と生徒のための BASICプログラミング講座

《Windowsマシン・PC-9801／9821シリーズ・FM TOWNS対応》

TEXT & PROGRAMMING●東 幸太

第54回　万有引力による位置エネルギーでゲームを作ろう！

地球と月などのあいだには，万有引力[*1]と呼ばれる力が働いています。このような力が働いている空間では，ある地点からべつの地点へ移動するために，エネルギー[*2]が必要となります。このときに必要なエネルギーの量を，二つの地点の位置エネルギーの差と考えると，万有引力が存在する空間に応じた位置エネルギーを計算できます。

今回は，平面上の位置エネルギーを応用したゲームを作ってみることにしましょう。

位置エネルギーを復習する！

先月号では，万有引力についてくわしく紹介しました。ここで，位置エネルギーの考えかたをもう一度復習しておきましょう。

一次元での位置エネルギーの考えかたが確立していない状態では，2次元になる平面上での位置エネルギーを考えられませんので注意してください。

まずは，**第1図**のように質量*M*の物体が台に載っている状況を考えてみます。この物体を下から押しあげて，地面からの距離を*h0*(m)から*h1*(m)にしたとします。このとき，物体を押しあげる速度が十分遅かったと仮定すると，移動前と移動後の速度はともに0とみなせます。つまり，十分ゆっくりと移動させたと考えます。

ゆっくりと移動させればよいわけですから，必要となる力は，

●重力を支える力*F1*
●非常に小さい力*F2*

の二つを加えたものになります(**第2図**)。*F2*は十分小さいことになっているので，この移動のときに必要なエネルギー*E*は，力に移動距離を掛けたつぎのような値になります。

$E=F1\cdot(h1-h2)$

質量*M*の物体を支えるために必要な力*F1*は，物体にかかる重力になりますから，重力加速度を*g*とすると，

$F1=M\cdot g$

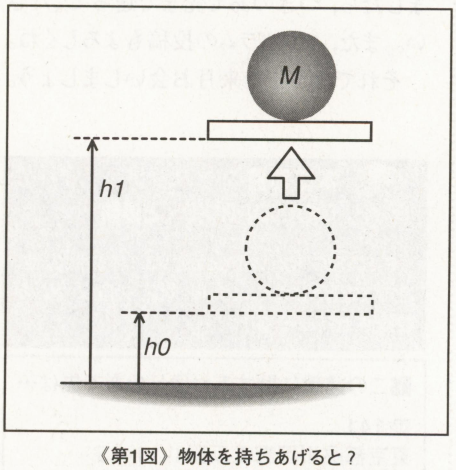
となります。よって，移動に必要となるエネルギーは，

$E=M\cdot g\cdot(h1-h2)$

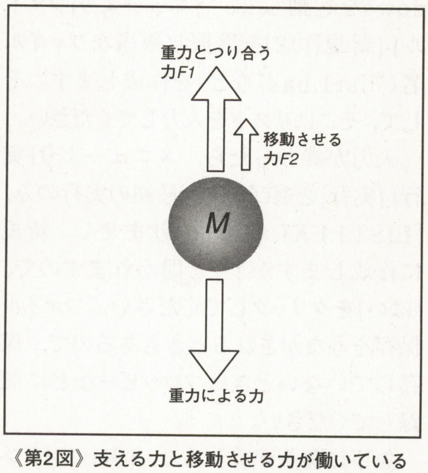
となって，移動量に比例した値になるわけです。

つまり，高度0の地面から*h*(m)の高度まで物体を持ちあげる場合は，$M\cdot g\cdot h$のエネルギーが必要となります。逆に，高度*h*(m)から物体が高度0まで落下すると，$M\cdot g\cdot h$のエネルギーが出力されます。

これを，“位置エネルギー”と呼びます。



《第1図》物体を持ちあげると？



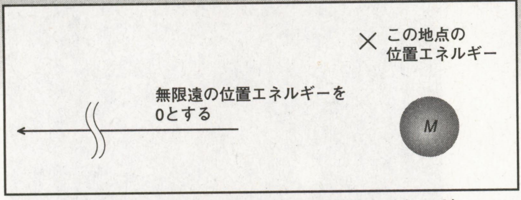
《第2図》支える力と移動させる力が働いている

万有引力の空間で考えてみると？

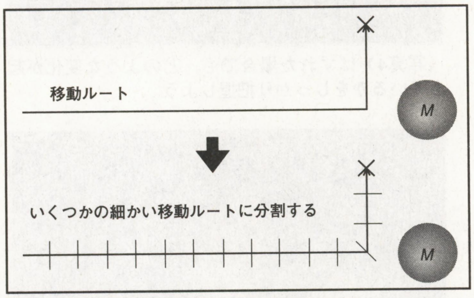
この位置エネルギーを，万有引力が働く空間で考えてみましょう。位置エネルギーとは，物体を十分ゆっくりとした速度で移動させるために必要なエネルギーですから，万有引力が加わった状態で物体を移動させればよいことになります。

[*1] 万有引力（ばんゆういんりょく）
質量を持つすべてのものは，おたがいに引き合うこと。その力は，それぞれの物体の質量の積に比例し，距離の2乗に反比例する。ニュートンが，リンゴが落ちることでこの法則を発見したことは，あまりにも有名だろう。

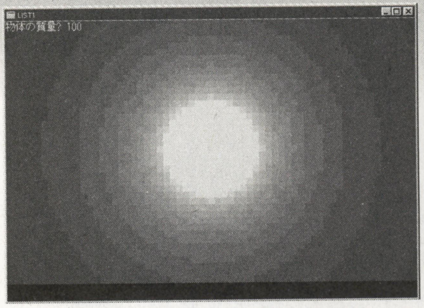
[*2] エネルギー
物体の持つ，仕事をするために必要な能力の量。たとえば，坂の上にいる自転車は位置エネルギーを持っているため，わざわざ自転車をこぐ必要はない。熱，光，電磁波や，さらに質量もエネルギーといえる。



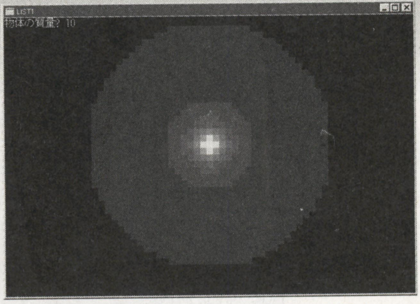
《第3図》物体の万有引力による周辺のエネルギー



《第4図》移動ルートの分割



《写真1》リスト1を実行し，物体の質量を100とした場合のようす。物体に近いほど，位置エネルギーは小さくなる



《写真2》リスト1を実行し，物体の質量を10とした場合のようす。質量が小さくなったために，位置エネルギーの変化はかなり小さくなる

そこで**第3図**のように，平面上に物体が存在する場合について，物体周囲のそれぞれの場所の位置エネルギーを求めてみましょう。

地球上の重力による位置エネルギーの場合，基準となる場所として主に高度0の地点が用いられます。しかし万有引力の場合，引力の要因となっている物体との距離が0になると引力の大きさは無限大となってしまい，位置エネルギーの計算がむずかしくなるのです。

そこで，万有引力の場合は，十分遠方の場所の位置エネルギーを基準とします。万有引力は距離の2乗に反比例するため，距離が十分遠い場合は引力の大きさがほぼ0となるのです。よって，距離無限大の場所での位置エネルギーを0とします。

あとは，万有引力の大きさを計算しながらゆっくりと物体を移動させ，そのときのエネルギーを計算していきます。すると，距離無限大の場所とのあいだの位置エネルギーの差が求まるわけです。

なお，高度に関係なく一定と考えられた重力とは異なり，万有引力は距離が変化すると引力の大きさも変化してしまいます。よって，実際には積分*3という操作を行ないます。

具体的には，**第4図**のように物体を移動させるルートを，いくつか小さく分割します。そして，その分割した部分ごとに，移動に必要なエネルギーを計算していくのです。

分割した距離が十分短いならば，その部分を移動させているあいだの万有引力の変化は，それほど大きくはありません。よって，この分割した部分に万有引力は一定であると仮定し，そのかわりに分割数を大きく取ってやります。

このようにして計算を行なうと，万有引力による位置エネルギーを距離の関数の形で表現できるわけです。

ポテンシャルって何？

それでは，実際に万有引力がどのような位置エネルギー空間を作りだすかを，パソコンで計算してみることにします。

リスト1は，万有引力による位置エネルギー分布を，グラフィックで表現するプログラムです。実行すると，中央に設置する物体の質量を聞いてくるので，適当な値を入力してください。入力が完了すると，物体周辺の位置エネルギーの大きさをグラフィックの色のちがいによって表現します(**写真1，写真2**)。

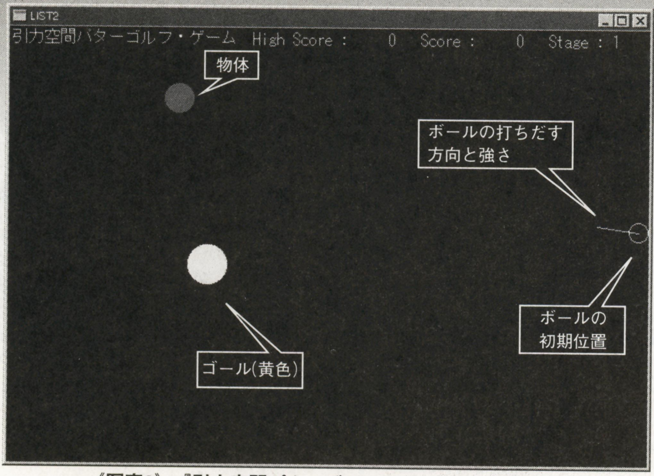
グラフィックのカラーは，位置エネルギーが大きいほど暗く，小さいほど明るくなります。万有引力の場合は，距離無限大の場所が0であり，そこから物体に近づくほど位置エネルギーは小さくなります。よって，物体周辺は明るく，遠い場所ほど暗くなります。

物体の質量を変更してみるとわかりますが，質量が大きく万有引力が大きくなる場合は，位置エネルギーの変化が大きくなります。逆に，物体の質量が小さい場合には，位置エネルギーの変化はそれほど大きくはありません。このように，万有引力による位置エネルギーのようすは，万有引力のもとになっている物体の質量に大きく影響されます。宇宙空間に存在

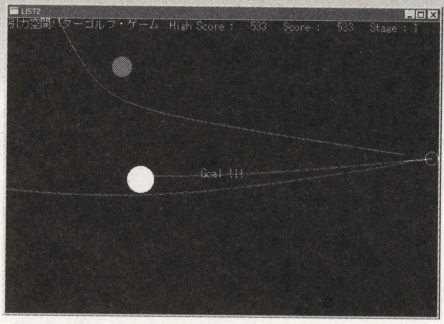
《リスト1》万有引力による位置エネルギー分布表示プログラム・リスト

```
10 WIDTH "scrn:",80 'N88BASICは 10 WIDTH 80,25:SCREEN 3:COLOR
,,,,2:CLS 3／F-BASIC386は 10 WIDTH 80,25:SCREEN@ 0:CLS 0
20 FOR I=1 TO 14 'パレットの設定
30  PALETTE I,[I*16,I*16,I*16] 'N88BASICは 30 COLOR=(I,I+I*16+I*256)
40 NEXT
50 ST=5 '位置エネルギー計算積分きざみ
60 XS=10 '位置エネルギー計算位置きざみ
70 YS=10
80 WHILE -1
90  CLS 'N88BASICは 90 CLS 3
100  INPUT "物体の質量";M
110  FOR X=-320 TO 320 STEP XS
120   FOR Y=-200 TO 200 STEP YS
130    L=SQR(X*X+Y*Y)+.001 '0で割ることを防ぐために0.001を加える
140    E=0
150    FOR LL=L TO 3000 STEP ST '計算時間短縮のため距離3000まで積分
160     E=E+ST*(M/LL/LL) '積分計算
170    NEXT
180    CC=E*10
190    IF CC>14 THEN CC=14
200    LINE(X+320-XS/2,Y+200-YS/2)-(X+320+XS/2,Y+200+YS/2),PSET,CC,BF
'N88BASICはPSET,をとる
210   NEXT
220  NEXT
230  WHILE INKEY$=""
240  WEND
250 WEND
```

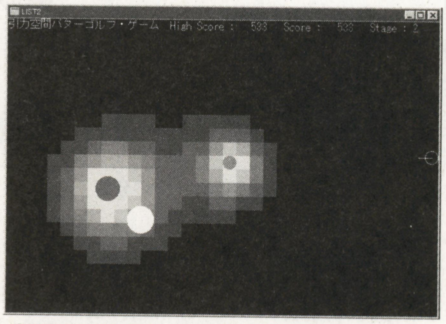
*3 **積分**(せきぶん)
xの非常に小さな変化に対して，yの変化の割合を求めることを“微分(びぶん)”という。これに対し，微分することによりもとの式を求めることができる関数を，“積分”という。積分を用いることで，グラフとx軸の作る面積を求めることができる。



《写真3》『引力空間パターゴルフ・ゲーム』の画面構成



《写真4》はずれた場合でも，どのような変化が起きているかをしっかり把握しよう



《写真5》ポテンシャルのようすを表示させておいて傾向をつかみ，慣れてきたらポテンシャル表示をなしにして高得点をねらうといいぞ

するといわれるブラックホールでは，この位置エネルギーの変化が極端に大きいため，光ですら位置エネルギーの坂を登りきれなくなっているというわけです。

このような広い意味での位置エネルギーは，“ポテンシャル”と呼ばれることがあります。**リスト1**の実行結果は，ポテンシャル分布を表示しているとも言えます。

引力空間パターゴルフ・ゲームで遊ぼう！

ポテンシャルの考えかたが有効なゲームとして，『引力空間パターゴルフ・ゲーム』を用意しました。

リスト2を実行すると，画面上には**写真3**のようなフィールドが表示されます。フィールド上には，いくつかの物体とターゲットが一つ存在します。プレイヤーは，画面右端からボールを打ちだし，ターゲットに命中させなくてはなりません。

プレイヤーは4 6キーでボールを打ちだす方向を，2 8キーでボールを打ちだす速度をそれぞれ指定できます。設定が完了したらスペース・キーを押して，ボールを打ちだしてください。

打ちだされたボールは，フィールド上の物体の万有引力の影響を受けながら運動していきます。最終的に黄色いターゲットに命中すれば，得点となります。得点は，1000点をトライした回数で割った値です。また，後述するポテンシャルのようすを表示させなかった場合は，200点がボーナスとして加算されます。

打ちだしたボールがフィールドからはみだしたり，物体に吸収されてしまったりした場合にはミスとなります。1ステージにつき，全部で5回までトライできます。ミスをした場合は，それまでのルートを参考にしてボールを打ちだす方向や速度を調整してください。

フィールド中の物体の質量は，表示されるサイズが大きいほど重くなっています。この点を考えながら，ボールの方向を調整してください。ステージは，全部で五つあります。

さて，物体が表示される大きさで質量の目安があたえられているとはいえ，その周辺を通過するボールの軌跡を予想するのはかなりむずかしいものがあります。そこで，ボールを打ちだすまえに，Pキーを押してください。フィールド中のポテンシャルのようすが表示されます。この表示を参考にすると，ターゲットをある程度ねらいやすくなります。ただし，この場合はボーナス得点が加算されなくなりますので，注意してください。

まとめ

今回は，万有引力による位置エネルギーを計算することによって，ポテンシャルというものの初歩に触れてみました。

現実の世界では，重力だけでなく，電界や磁界によるポテンシャルも存在し，それぞれの解析を行なうためには，これらのポテンシャルの状況を調べる必要があります。

パソコンのプログラムによってポテンシャル状況を求めるのは，解析的に数式を解いて求めるよりも手軽に行なえます。機会があれば，パソコン・プログラミングというもので，いろいろな数式を具体化してみてください。

本誌別冊『オリジナル・ゲームGRANDPRIX3』と連動

ここで紹介したプログラムを，Windowsマシン（F-BASIC for Windows対応：体験版付）およびPC-98シリーズ（N88日本語BASIC対応），FM TOWNS用としてCD-ROMに収録しています。

『楽しいパソコン教室』全国書店で好評発売中！

価格1,800円

この連載『先生と生徒のためのBASICプログラミング講座』と，人気まんが『パソコンレクチャー』がまとめて1冊になりました！　学校にあるパソコンやあなたのマシンで，楽しくコンピュータを学ぶことができます。

問い合わせ先

電波新聞社 ☎03-3445-6111（販売部あて）

※ブック急便を使えば，2〜3日後に着払（送料は何冊でも380円）でお届けできます

《リスト2》『引力空間パターゴルフ・ゲーム』のプログラム・リスト

```
10 RANDOMIZE VAL(RIGHT$(TIME$,2))
20 DT=1 'きざみ時間
30 DD=20
40 WIDTH "scrn:",80 'N88BASICは 40 WIDTH 80,25:SCREEN 3:COLOR ,,,,2:CLS 3／F-
BASIC386は 40 WIDTH 80,25:SCREEN@ 0:CLS 0
50 PALETTE 1,[0,0,255] 'N88BASICは 50 REM
60 PALETTE 2,[0,255,0] 'N88BASICは 60 REM
70 PALETTE 3,[0,255,255] 'N88BASICは 70 REM
80 PALETTE 4,[255,0,0] 'N88BASICは 80 REM
90 PALETTE 5,[255,0,255] 'N88BASICは 90 REM
100 PALETTE 6,[255,255,0] 'N88BASICは 100 REM
110 PALETTE 7,[255,255,255] 'N88BASICは 110 REM
120 FOR I=0 TO 7
130  PALETTE I+8,[I*16*2,I*16*2,I*16*2] 'N88BASICは 130 REM
140 NEXT
150 DIM MX(4),MY(4),MM(4) '物体の座標と質量
160 DIM CC(7)
170 HISCORE=0 'ハイスコア
180 FOR I=0 TO 7
190  CC(I)=I
200 NEXT
210 WHILE -1
220  SCORE=0
230  FOR STAGE=1 TO 5
240   GOSUB *MAKESTAGE 'ステージ作成
250   R=0
260   V=1
270   PDF=0 'ポテンシャル状況を表示したかどうかのフラグ
280   RC=0
290   GF=0
300   WHILE GF=0 AND RC<5
310    GOSUB *SELECT 'ボール発射方向と速度の入力
320    GOSUB *BALLMAIN 'ボール移動
330    RC=RC+1 '試行回数
340    IF GF=1 THEN GOSUB *HIT ELSE GOSUB *MISS
350   WEND
360  NEXT
370  GOSUB *GAMEOVER
380 WEND
390 END
400 *MAKESTAGE
410 CLS 'N88BASICは 410 CLS 3
420 PRINT "引力空間パターゴルフ・ゲーム"
430 GOSUB *PUTSCORE
440 F=0
450 WHILE F=0
460  FOR I=0 TO STAGE-1
470   FF=0
480   WHILE FF=0
490    MX(I)=INT(RND(1)*20)*20+90 '端のほうには位置させない
500    MY(I)=INT(RND(1)*20)*20+10
510    MM(I)=(1+RND(1))*100
520    IF I>0 THEN GOSUB *CHECK ELSE FF=1
530   WEND
540  NEXT
550  BX=630 'ボール初期位置
560  BY=200
570  BVX=-RND(1) 'ボール初期速度
580  BVY=RND(1)-.5
590  FF=0
600  C=0
610  BF=0
620  WHILE FF=0
630   PF=0 '画面に表示させない
640   GOSUB *BALLMOVE
650   IF BF=1 THEN FF=1 'ボールが画面外へでてしまったり物体にぶつかったらやり直し
660   IF C>1500 THEN FF=1 '時間がかかりすぎるのもやり直し
670   IF C>300 AND BX<200 AND FF=0 THEN FF=2 'ゴールの位置を決定
680   C=C+1
690  WEND
700  IF FF=2 THEN F=1
710 WEND
720 GX=BX 'ゴールの位置の設定
730 GY=BY
740 CIRCLE(GX,GY),20,CC(6)
750 PAINT(GX,GY),CC(6),CC(6)
760 FOR I=0 TO STAGE-1
770  CIRCLE(MX(I),MY(I)),MM(I)/10,CC(I+1)
780  PAINT(MX(I),MY(I)),CC(I+1),CC(I+1)
790 NEXT
800 RETURN
810 *CHECK '他の物体と近すぎないかチェック
820 FF=1
830 FOR II=0 TO I-1
840  IF SQR((MX(I)-MX(II))^2+(MY(I)-MY(II))^2)<MM(I)/10+MM(II)/10+20 THEN FF=0
850 NEXT
860 RETURN
870 *BALLMOVE 'ボールの移動
880 FX=0
890 FY=0
900 FOR I=0 TO STAGE-1
910  L=SQR((MX(I)-BX)^2+(MY(I)-BY)^2) '物体との距離
920  FL=MM(I)/L/L '万有引力定数を省略し,ボールの質量を1としたときの万有引力
930  FX=FX+FL*(MX(I)-BX)/L '各座標成分の計算
940  FY=FY+FL*(MY(I)-BY)/L
950  IF L<MM(I)/10+10 THEN BF=1
960 NEXT
970 BVX=BVX+FX*DT '力によって速度を変更
980 BVY=BVY+FY*DT
990 BX=BX+BVX*DT '速度によって位置を変更
1000 BY=BY+BVY*DT
1010 IF PF>0 THEN LINE(BX-1,BY-1)-(BX+1,BY+1),PSET,CC(1):PSET(BX,BY),CC(7)
'N88BASICはPSET,をとる
1020 IF BX>639 OR BX<0 OR BY>399 OR BY<0 THEN BF=1
1030 RETURN
1040 *SELECT
1050 C=CC(7)
1060 GOSUB *PUTARROW
1070 F=0
1080 WHILE F=0
1090  RP=0 '方向指示を描き直すかどうかのフラグ
1100  NV=V
1110  NR=R
1120  K$=INKEY$
1130  IF K$=" " THEN F=1
1140  IF K$="2" THEN RP=1:NV=V-.1:IF NV<0 THEN NV=0
1150  IF K$="8" THEN RP=1:NV=V+.1:IF NV>3 THEN NV=3
1160  IF K$="4" THEN RP=1:NR=R-1:IF NR<-90 THEN NR=-90
1170  IF K$="6" THEN RP=1:NR=R+1:IF NR>90 THEN NR=90
1180  IF K$="p" OR K$="P" THEN GOSUB *PUTPOTEN 'ポテンシャルのようすを表示
1190  IF RP=1 THEN C=0:GOSUB *PUTARROW:R=NR:V=NV:C=CC(7):GOSUB *PUTARROW
1200 WEND
1210 RETURN
1220 *PUTARROW
1230 CIRCLE(630,200),10,CC(7)
1240 RR=R*3.1416/180
1250 LINE(630,200)-(630-V*20*COS(RR),200-V*20*SIN(RR)),PSET,C 'N88BASICはPSET,を
とる
1260 RETURN
1270 *PUTPOTEN
1280 PDF=1 'ポテンシャルのようすを表示した
1290 Y=0
1300 E=0
1310 FOR X=-1000 TO 0 STEP DD
1320  FX=0
1330  FY=0
1340  FOR I=0 TO STAGE-1
1350   L=SQR((MX(I)-X)^2+(MY(I)-Y)^2) '物体との距離
1360   FL=MM(I)/L/L
1370   FX=FX+FL*(MX(I)-X)/L '各座標成分の計算
1380  'FY=FY+FL*(MY(I)-Y)/L
1390  NEXT
1400  E=E+FX*10
1410 NEXT
1420 EBASE=E '画面左上のポテンシャル
1430 FOR X=0 TO 640 STEP DD
1440  FOR Y=0 TO 400 STEP DD
1450   E=EBASE
1460   FOR XX=0 TO X STEP DD
1470    FX=0
1480    FY=0
1490    FOR I=0 TO STAGE-1
1500     L=SQR((MX(I)-XX)^2+(MY(I)-Y)^2) '物体との距離
1510     FL=MM(I)/L/L
1520     FX=FX+FL*(MX(I)-XX)/L '各座標成分の計算
1530    'FY=FY+FL*(MY(I)-Y)/L
1540    NEXT
1550    E=E+FX*DD
1560   NEXT
1570   FOR YY=0 TO Y STEP DD
1580    FX=0
1590    FY=0
1600    FOR I=0 TO STAGE-1
1610     L=SQR((MX(I)-X)^2+(MY(I)-YY)^2) '物体との距離
1620     FL=MM(I)/L/L
1630    'FX=FX+FL*(MX(I)-X)/L '各座標成分の計算
1640     FY=FY+FL*(MY(I)-YY)/L
1650    NEXT
1660    E=E+FY*DD
1670   NEXT
1680   C=E+6
1690   IF C<8 THEN C=8
1700   IF C>15 THEN C=15
1710   LINE(X,Y)-(X+DD-1,Y+DD-1),PSET,C,BF 'N88BASICはPSET,をとる
1720  NEXT
1730 NEXT
1740 CIRCLE(GX,GY),20,CC(6)
1750 PAINT(GX,GY),CC(6),CC(6)
1760 FOR I=0 TO STAGE-1
1770  CIRCLE(MX(I),MY(I)),MM(I)/10,CC(I+1)
1780  PAINT(MX(I),MY(I)),CC(I+1),CC(I+1)
1790 NEXT
1800 C=CC(7)
1810 GOSUB *PUTARROW
1820 RETURN
1830 *BALLMAIN
1840 BX=630
1850 BX=630 'ボール初期位置
1860 BY=200
1870 RR=R*3.1416/180
1880 BVX=-V*COS(RR) 'ボール初期速度
1890 BVY=-V*SIN(RR)
1900 BF=0
1910 WHILE BF=0
1920  PF=1
1930  GOSUB *BALLMOVE
1940  IF SQR((BX-GX)^2+(BY-GY)^2)<20 THEN BF=2
1950 WEND
1960 IF BF=2 THEN GF=1 ELSE GF=0
1970 RETURN
1980 *HIT
1990 LOCATE 36,12
2000 PRINT "Goal !!!"
2010 SCORE=SCORE+1000/RC
2020 IF PDF=0 THEN SCORE=SCORE+200
2030 GOSUB *PUTSCORE
2040 WHILE INKEY$<>" "
2050 WEND
2060 RETURN
2070 *PUTSCORE
2080 IF SCORE>HISCORE THEN HISCORE=SCORE
2090 LOCATE 30,0
2100 PRINT USING "High Score : #####   Score : #####   Stage :
#";HISCORE;SCORE;STAGE
2110 RETURN
2120 *MISS
2130 LOCATE 38,12
2140 PRINT "Miss"
2150 WHILE INKEY$<>" "
2160 WEND
2170 LOCATE 38,12
2180 PRINT "    "
2190 RETURN
2200 *GAMEOVER
2210 LOCATE 35,12
2220 PRINT "GAME  OVER"
2230 WHILE INKEY$<>" "
2240 WEND
2250 RETURN
```

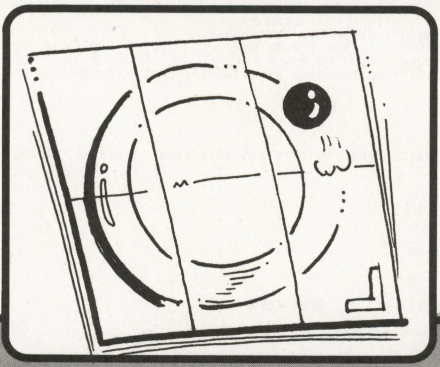
リスト入力の注意

ここに掲載しているプログラム・リストは，F-BASIC for Windowsに対応しています。F-BASIC for Windowsは，本誌姉妹誌『オリジナル・ゲームGRANDPRIX』や書籍『F-BASIC for Windowsプログラミングのすべて』に導入後期間限定版が収録されています。

PC-9801／9821シリーズの『N88日本語BASIC（86）』で入力する場合は注釈に「'N88BASICは」とあるところのみ，FM TOWNSの『F-BASIC386』は注釈に「'F-BASIC386は」とあるところのみ修正してください。

他の機種でも，画面表示部分に注意すれば，移植は簡単に行なえます。

Windows3.1以降(Visual Basic 2.0)用



すばやいマウス操作が決め手の思考ゲーム！

パニックメイズ

峠　恒司

ルール

道のあるパネルが何種類かあります。そのパネルの上を青や赤のボールが動きます。パネルは，回転させたり移動したりできます。回転や移動できる回数は決まっています。画面上にその回数が表示されます。

青のボールが道の上にある数字ブロックを1から順番に当たって消していき，すべて消すと，ホール（穴）が現れます。そのホールに入るとクリアです。

赤のボールは青のボールが数字ブロックを消すたびに現れ，青のボールの動きをじゃまします。

灰色のブロックは赤のボールが当たると消えます。紫の十字のブロックにボールが当たるとバックします。

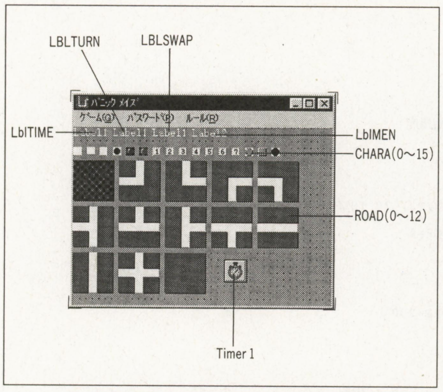
青のボールが動けなかったり，赤のボールがホールに入ったりするとミスになります。

制限時間やゲーム・オーバーはありません。しかし，クリアしないと次の面にいけません。全20面。

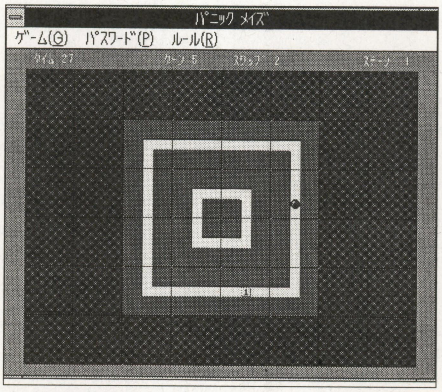
マウスの操作

動かしたいパネルをクリックすると回転します。マウスボタンの右をクリックすると右に，左をクリックすると左に回転します。パネルどうしを交換するときは，マウスボタンを押したまま別のパネルまでカーソルを持っていき，離すと交換できます。ボールがパネル上にあるときは回転も交換もしません。

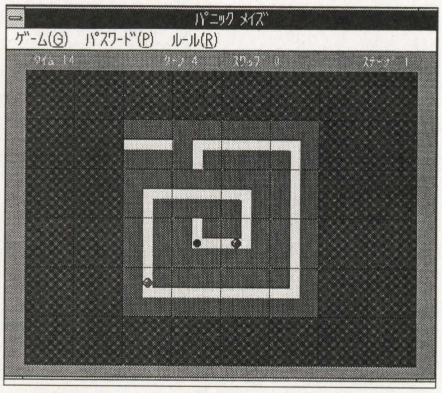
タイトル・バーのゲームをクリックするとリプレイ，エンドと出ます。リプレイはその面の最初からできます。エンド



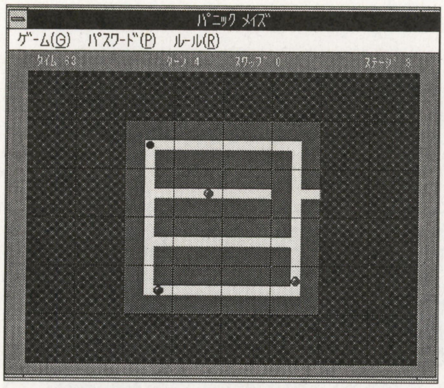
▲《第1図》MAZE.FRMの配置例



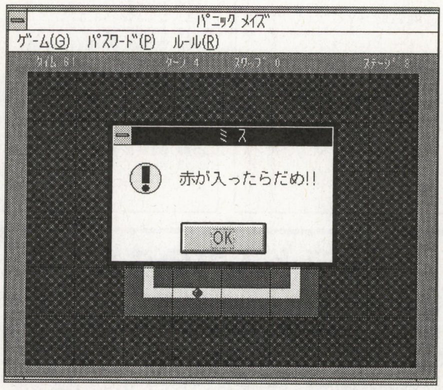
▲《写真1》青のボールが動きだし，数字ブロックを消していく



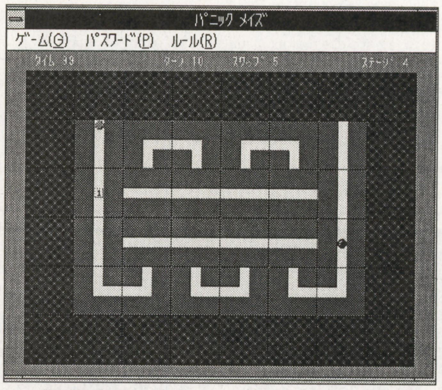
▲《写真2》ホールが現れた！　パネルを回転・移動させ道を作ってあげよう



▲《写真3》数字ブロックを消すたびに現れる赤ボールの動きにも注意



▲《写真4》ホールに赤ボールが入るとミス！　これはなかなかきびしいぞ



▲《写真5》面が進むとこんなモノも。瞬間の思考が問われる!!

《OVER FLOW》ぎらぎらした夏が過ぎて，こんどは落ち着いてパソコンの秋です。パソコンに弱い人も強い人も，ベーマガをじっくり読んで，レッツ・コンピューティング，レッツ・プログラミングの秋といきましょう。元気のいい皆さんの投稿を待ってま～す。

《第1表》"maze.frm" のプロパティ設定

```
フォームの設定
  Name          =  FRMMAZE
  AutoRedraw    =  -1  'True
  BackColor     =  &H00808080&
  Caption       =  "ﾊﾟﾆｯｸ ﾒｲｽﾞ"
  ForeColor     =  &H00000000&
  LinkTopic     =  "HOLE"
  MaxButton     =  0   'False
  MinButton     =  0   'False
  ScaleMode     =  3  'ピクセル

ピクチャボックスの設定
  Name          =  CHARA
  AutoRedraw    =  -1 'True
  AutoSize      =  -1 'True
  BorderStyle   =  0  'なし
  Height        =  10
  Picture       =  （表2）
  Visible       =  0   'False
  Width         =  10

  Name          =  ROAD
  AutoRedraw    =  -1 'True
  AutoSize      =  -1 'True
  BorderStyle   =  0 'なし
  Height        =  48
  Picture       =  （表3）
  Visible       =  0   'False
  Width         =  48

タイマーの設定
  Name          =  Timer1
  Interval      =  500

ラベルの設定
  Name          =  LBLSWAP
  AutoSize      =  -1  'True
  BackColor     =  &H00808080&
  Caption       =  "Label1"
  FontName      =  "ＭＳ 明朝"
  FontSize      =  9.75
  ForeColor     =  &H00FFFFFF&

  Name          =  LBLTURN
  AutoSize      =  -1  'True
  BackColor     =  &H00808080&
  Caption       =  "Label1"
  FontName      =  "ＭＳ 明朝"
  FontSize      =  9.75
  ForeColor     =  &H00FFFFFF&

  Name          =  LblMEN
  Alignment     =  1  '右揃え
  AutoSize      =  -1  'True
  BackColor     =  &H00808080&
  Caption       =  "Label2"
  FontName      =  "ＭＳ 明朝"
  FontSize      =  9.75
  ForeColor     =  &H00FFFFFF&

  Name          =  LblTIME
  AutoSize      =  -1  'True
  BackColor     =  &H00808080&
  Caption       =  "Label1"
  FontName      =  "ＭＳ 明朝"
  FontSize      =  9.75
  ForeColor     =  &H00FFFFFF&
```

《第2表》"maze.frm" のピクチャボックス, CHARAの設定

Index	ピクチャ
0	無地
1	無地
2	無地
3	ボールのマスク
4	青いボール
5	赤いボール
6	数字の1
7	数字の2
8	数字の3
9	数字の4
10	数字の5
11	数字の6
12	数字の7
13	紫のボール
14	灰色のブロック
15	ボールのマスク

《第3表》"maze.frm" のピクチャボックスROADの設定

index	ピクチャ
0	外壁
1	┘
2	└
3	┌
4	┐
5	┤
6	┴
7	├
8	┬
9	─
10	│
11	┼
12	無地

《第4表》"maze.frm" のメニュー設定

キャプション	名前
"ｹﾞｰﾑ(&G)"	GAME
…"ﾘﾌﾟﾚｲ(&R)"	REPLAY
…"-"	BAR
…"ｴﾝﾄﾞ(&X)"	END
"ﾊﾟｽﾜｰﾄﾞ(&P)"	PASS
"ﾙｰﾙ(&R)"	RULE

《第5表》"pass.frm" のプロパティ設定

```
フォームの設定
  Name          =  FRMPASS
  BackColor     =  &H00FFFFFF&
  BorderStyle   =  3  '固定(2重線)
  Caption       =  "ﾊﾟｽﾜｰﾄﾞ"
  MaxButton     =  0   'False
  MinButton     =  0   'False

コマンドボタンの設定
  Name          =  PKOMA
  Caption       =  表6
  Left          =  表6
  Top           =  表6
  Height        =  495
  Width         =  495
```

《第6表》"pass.frm" のコマンドボタンPKOMAの設定

Index	Caption	Left	Top
0	"1"	0	0
1	"2"	480	0
2	"3"	960	0
3	"4"	0	480
4	"5"	480	480
5	"6"	960	480
6	"7"	0	960
7	"8"	480	960
8	"9"	960	960

はゲーム終了です。

パスワードは，クリアしたときにでる5桁の数字を順番にクリックすると，クリアした次の面からプレイすることができます。

その他テクニック

1回でクリアするのは大変です。ホールがどこに現れるかわからないからです。

赤のボールは消した数字ブロックやパネルを描くのはちょっと面倒です。ピクチャー・ボックスに読み込み，フォームにはりつけます。BITBLT関数を使ってキャラクターを表示してあります。特にボールは下の絵に重ね合わせています。効果音のWAVEファイルがありますが，自分で適当に作ってください。

道のパネル　48×48ドット　13種類
ボール，数字ブロックなど　10×10ドット　16個
効果音　SHU.WAV　パネル交換
　　　　KURU.WAV　パネル回転
　　　　PIPI.WAV　ボールがブロックに当たる
　　　　BIRI.WAV　ミス

おわりに

何回やってもクリアできないときは，やりかたを変えてみましょう。回転できる回数は決まっているのでむやみやたら回転させてもクリアできないでしょう。

★　　★

★昔のベーマガを古本屋で購入。初代9821の記事が載っていた。最初はCanBeという名はなかったんですね！（北海道旭川市・ヤッホーミラクル25才）……【影：昔のベーマガから学ぶべきことも，多いんですよね。つぐ美：バックナンバーも大事にね！】

《リスト1》“maze.frm” のプログラム・リスト

```
Sub ENDD_Click ()
    End
End Sub

Sub FORM_LOAD ()

Dim J As Integer

TATE = 30: YOKO = 40
FRMMAZE.Height = 5700
FRMMAZE.Width = 6700
FRMMAZE.Left = (SCREEN.Width - FRMMAZE.Width) ¥ 2
FRMMAZE.Top = (SCREEN.Height - FRMMAZE.Height) ¥ 2
LBLTIME.Left = 28: LBLTIME.Top = 4
LBLTURN.Left = 160: LBLTURN.Top = 4
LBLSWAP.Left = 230: LBLSWAP.Top = 4
LBLMEN.Left = 370: LBLMEN.Top = 4
MEN = 1: SPD = 170
For J = 1 To 20: PW$(J) = Mid$("78561235698412566985225459", J, 5): Next
PW$(21) = "全面クリア"
For M = 0 To YOKO + 1: For N = 0 To TATE + 1: A(M, N) = 50: Next: Next
Call MAKE

End Sub

Sub Form_MouseDown (BUTTON As Integer, Shift As Integer, X As Single, Y As Single)

Dim M1, N1, MX, MY As Integer

If MOUSEPOINTER = 11 Then Exit Sub
M = (X + 30) ¥ 50: N = (Y + 30) ¥ 50
If M < 1 Or M > 8 Or N < 1 Or N > 6 Then Exit Sub
RX = 0: RY = 0
If TIMER1.Interval = 0 Then TIMER1.Interval = SPD
If C(M, N) = 0 Then Exit Sub
MX = 5 * (M - 1): MY = 5 * (N - 1)
For M1 = 1 To 5
    For N1 = 1 To 5
        If A(MX + M1, MY + N1) > 0 And A(MX + M1, MY + N1) < 50 Then Exit Sub
    Next
Next
MOUSEPOINTER = 5
RX = M: RY = N
If BUTTON = 1 Then TN = -1 Else TN = 1

End Sub

Sub Form_MouseUp (BUTTON As Integer, Shift As Integer, X As Single, Y As Single)

Dim K1, M1, N1, MX, MY As Integer

If MOUSEPOINTER <> 5 Then Exit Sub
M = (X + 30) ¥ 50: N = (Y + 30) ¥ 50
If M < 1 Or M > 8 Or N < 1 Or N > 6 Then MOUSEPOINTER = 1: Exit Sub

MX = 5 * (RX - 1): MY = 5 * (RY - 1)
For M1 = 1 To 5
    For N1 = 1 To 5
        If A(MX + M1, MY + N1) > 0 And A(MX + M1, MY + N1) < 20 Then MOUSEPOINTER = 1: Exit
Sub
    Next
Next
'ﾀｰﾝ
If RX = M And RY = N Then
    If TURNSU > 0 Then
        Z = SNDPLAYSOUND(CurDir$ + "¥KURU.WAV", 1)
        Select Case C(M, N)
            Case 1 To 4
                K = C(M, N) + TN
                If K = 0 Then K = 4
                If K = 5 Then K = 1
                Call PUTC
            Case 5 To 8
                K = C(M, N) + TN
                If K = 4 Then K = 8
                If K = 9 Then K = 5
                Call PUTC
            Case 9
                K = 10: Call PUTC
            Case 10
                K = 9: Call PUTC
        End Select
        Refresh
        TURNSU = TURNSU - 1
        LBLTURN.Caption = "ﾀｰﾝ" + Str$(TURNSU)
    End If
'ｽﾜｯﾌﾟ
ElseIf SWAPSU > 0 And C(M, N) > 0 Then
    MX = 5 * (M - 1): MY = 5 * (N - 1)
    For M1 = 1 To 5
        For N1 = 1 To 5
            If A(MX + M1, MY + N1) > 0 And A(MX + M1, MY + N1) < 20 Then MOUSEPOINTER = 1: E
xit Sub
        Next
    Next
    K = C(RX, RY): K1 = C(M, N)
    If K <> K1 Then
        Z = SNDPLAYSOUND(CurDir$ + "¥SHU.WAV", 1)
        Call PUTC
        M = RX: N = RY: K = K1: Call PUTC
        Refresh
        SWAPSU = SWAPSU - 1
        LBLSWAP.Caption = "ｽﾜｯﾌﾟ" + Str$(SWAPSU)
    End If
End If
MOUSEPOINTER = 1
End Sub
```

```
Sub GAME_Click ()
   TIMER1.Interval = 0

End Sub

Sub LblMEN_Click ()
   If MEN > 19 Then Exit Sub
   MEN = MEN + 1
   Call MAKE

End Sub

Sub MAKE ()

Dim J, MTIM As Integer
Dim DT As String
ReDim MDT(6) As String

MOUSEPOINTER = 11
G = 1: SUJI = 6
DX(1) = 0: DY(1) = 0
Select Case MEN
   Case 1
       MTIM = 30: TURNSU = 5: SWAPSU = 2
       MDT$(1) = "AAAAAAAA": MDT$(2) = "AADJJEAA": MDT$(3) = "AAKDEKAA"
       MDT$(4) = "AAKCBKAA": MDT$(5) = "AACJJBAA": MDT$(6) = "AAAAAAAA"
       GoSub MK
       M = 23: N = 23: K = 6: Call PUTA
       H = 1: HX = 18: HY = 18
       M = 23: N = 8: DX(1) = 1
   Case 2
       MTIM = 40: TURNSU = 3: SWAPSU = 0
       MDT$(1) = "AAAAAAAA": MDT$(2) = "AAAAAAAA": MDT$(3) = "ADJJJJEA"
       MDT$(4) = "ACJJJJBA": MDT$(5) = "AAAAAAAA": MDT$(6) = "AAAAAAAA"
       GoSub MK
       M = 13: N = 13: K = 6: Call PUTA
       M = 28: N = 18: K = 7: Call PUTA
       H = 2: HX = 18: HY = 13
       M = 23: N = 13: DX(1) = -1
   Case 3
       MTIM = 80: TURNSU = 6: SWAPSU = 0
       MDT$(1) = "AAAAAAAA": MDT$(2) = "AADJJEAA": MDT$(3) = "AAHJJFAA"
       MDT$(4) = "AAHJJFAA": MDT$(5) = "AACJJBAA": MDT$(6) = "AAAAAAAA"
       GoSub MK
       M = 23: N = 13: K = 6: Call PUTA
       M = 18: N = 23: K = 7: Call PUTA
       H = 2: HX = 13: HY = 8
       M = 23: N = 8: DX(1) = 1
   Case 4
       MTIM = 100: TURNSU = 10: SWAPSU = 5
       MDT$(1) = "AAAAAAAA": MDT$(2) = "AKDEDEKA": MDT$(3) = "AKJJJJKA"
       MDT$(4) = "AKJJJJKA": MDT$(5) = "ACBCBCBA": MDT$(6) = "AAAAAAAA"
       GoSub MK
       M = 8: N = 13: K = 6: Call PUTA
       M = 8: N = 6: K = 13: Call PUTA
       H = 1: HX = 33: HY = 6
       M = 33: N = 13: DY(1) = 1
   Case 5
       MTIM = 80: TURNSU = 8: SWAPSU = 0
       MDT$(1) = "AAAAAAAA": MDT$(2) = "AADJJEAA": MDT$(3) = "AAHJJFAA"
       MDT$(4) = "AAHJJFAA": MDT$(5) = "AACJJBAA": MDT$(6) = "AAAAAAAA"
       GoSub MK
       M = 23: N = 13: K = 6: Call PUTA
       M = 18: N = 23: K = 7: Call PUTA
       M = 23: K = 14: Call PUTA
       H = 2: HX = 13: HY = 8
       M = 23: N = 8: DX(1) = 1
   Case 6
       MTIM = 200: TURNSU = 20: SWAPSU = 1
       MDT$(1) = "AAAAAAAA": MDT$(2) = "AAAAAAAA": MDT$(3) = "DEDEDEIE"
       MDT$(4) = "CBCBCBCB": MDT$(5) = "AAAAAAAA": MDT$(6) = "AAAAAAAA"
       GoSub MK
       M = 38: N = 13: K = 6: Call PUTA
       H = 1: HX = 3: HY = 18
       M = 3: N = 13: DX(1) = 1
   Case 7
       MTIM = 60: TURNSU = 10: SWAPSU = 1
       MDT$(1) = "AAAAAAAA": MDT$(2) = "AAJDCKAA": MDT$(3) = "AAJECDAA"
       MDT$(4) = "AAKJDKAA": MDT$(5) = "AACDCDAA": MDT$(6) = "AAAAAAAA"
       GoSub MK
       M = 28: N = 18: K = 6: Call PUTA
       H = 1: HX = 13: HY = 8
       M = 11: N = 13: DX(1) = 1
   Case 8
       MTIM = 100: TURNSU = 5: SWAPSU = 5
       MDT$(1) = "AADKKEAA": MDT$(2) = "AAKKKKAA": MDT$(3) = "AAKKKKAA"
       MDT$(4) = "AAKKKKAA": MDT$(5) = "AAKKKKAA": MDT$(6) = "AACKKBAA"
       GoSub MK
       M = 28: N = 23: K = 6: Call PUTA
       M = 23: N = 18: K = 7: Call PUTA
       M = 18: N = 13: K = 8: Call PUTA
       H = 3: HX = 23: HY = 28
       M = 13: N = 8: DY(1) = 1
   Case 9
       MTIM = 200: TURNSU = 20: SWAPSU = 10
       MDT$(1) = "DJJJJJJE": MDT$(2) = "KDJJJEK": MDT$(3) = "KKDJJEKK"
       MDT$(4) = "KKCJJBKK": MDT$(5) = "KCJJJJBK": MDT$(6) = "CJJJJJJB"
       GoSub MK
       M = 8: N = 28: K = 6: Call PUTA
       M = 33: N = 28: K = 7: Call PUTA
       M = 33: N = 3: K = 8: Call PUTA
       M = 18: N = 13: K = 9: Call PUTA
       M = 28: N = 8: K = 10: Call PUTA
       M = 23: N = 18: K = 11: Call PUTA
       M = 8: K = 12: Call PUTA
       H = 7: HX = 8: HY = 3
       M = 8: N = 3: DX(1) = -1
   Case 10
       MTIM = 60: TURNSU = 0: SWAPSU = 12
```


★この本はいい。なんといっても情報が豊富である。けれども一応，BASICの本だから，連載もので，学習ものも希望します。ゲーム・プログラムだけでなくBASICの勉強もしたいから。（福井市・**青木尚斗16才**）……**【編：BASICが勉強できる本はベーマガだけですもんね。】**

```
        MDT$(1) = "AAAAAAAA": MDT$(2) = "AAJDBKAA": MDT$(3) = "AAJECDAA"
        MDT$(4) = "AAKJDKAA": MDT$(5) = "AACDCEAA": MDT$(6) = "AAAAAAAA"
        GoSub MK
        M = 28: N = 18: K = 6: Call PUTA
        H = 1: HX = 28: HY = 8
        M = 11: N = 13: DX(1) = 1
    Case 11
        MTIM = 60: TURNSU = 10: SWAPSU = 6
        MDT$(1) = "AAAAAAAA": MDT$(2) = "AADLLLAA": MDT$(3) = "AALLLLAA"
        MDT$(4) = "AALLLLAA": MDT$(5) = "AALLLBAA": MDT$(6) = "AAAAAAAA"
        GoSub MK
        M = 18: N = 18: K = 6: Call PUTA
        M = 23: N = 13: K = 7: Call PUTA
        H = 2: HX = 28: HY = 23
        M = 18: N = 8: DX(1) = 1
    Case 12
        MTIM = 90: TURNSU = 10: SWAPSU = 10
        MDT$(1) = "AAAAAAAA": MDT$(2) = "AADJJEAA": MDT$(3) = "AAKDEKAA"
        MDT$(4) = "AAKCBKAA": MDT$(5) = "AACJJBAA": MDT$(6) = "AAAAAAAA"
        GoSub MK
        M = 18: N = 13: K = 6: Call PUTA
        M = 23: N = 18: K = 7: Call PUTA
        M = 28: N = 13: K = 8: Call PUTA
        M = 13: N = 18: K = 9: Call PUTA
        H = 4: HX = 18: HY = 18
        M = 13: N = 13: DY(1) = -1
    Case 13
        MTIM = 150: TURNSU = 15: SWAPSU = 20
        MDT$(1) = "DJJJJEMM": MDT$(2) = "CJJJJBMM": MDT$(3) = "MMMMMMMM"
        MDT$(4) = "MMMMMMMM": MDT$(5) = "MMDJJJJE": MDT$(6) = "MMCJJJJB"
        GoSub MK
        M = 23: N = 23: K = 6: Call PUTA
        M = 18: N = 8: K = 7: Call PUTA
        M = 17: K = 14: Call PUTA
        M = 19: Call PUTA
        H = 2: HX = 18: HY = 18
        M = 8: N = 8: DX(1) = -1
    Case 14
        MTIM = 200: TURNSU = 12: SWAPSU = 10
        MDT$(1) = "MMMMMMMM": MDT$(2) = "MKMMMMKM": MDT$(3) = "MKMMMMKM"
        MDT$(4) = "JGJJJJGJ": MDT$(5) = "MMMMMMMM": MDT$(6) = "MMMMMMMM"
        GoSub MK
        M = 8: N = 8: K = 6: Call PUTA
        M = 33: K = 7: Call PUTA
        M = 8: N = 6: K = 13: Call PUTA
        M = 33: Call PUTA
        M = 1: N = 18: Call PUTA
        M = 40: Call PUTA
        H = 2: HX = 3: HY = 18
        M = 3: N = 18: DX(1) = 1
    Case 15
        MTIM = 200: TURNSU = 15: SWAPSU = 15
        MDT$(1) = "AAAAAAAA": MDT$(2) = "AADJJEAA": MDT$(3) = "AAKBCKAA"
        MDT$(4) = "AAKEDKAA": MDT$(5) = "AACJJBAA": MDT$(6) = "AAAAAAAA"
        GoSub MK
        M = 18: N = 13: K = 6: Call PUTA
        M = 23: N = 18: K = 7: Call PUTA
        M = 23: N = 13: K = 8: Call PUTA
        M = 18: N = 18: K = 9: Call PUTA
        H = 4: HX = 28: HY = 23
        M = 18: N = 23: DX(1) = 1
    Case 16
        MTIM = 150: TURNSU = 8: SWAPSU = 8
        MDT$(1) = "AAAAADIJ": MDT$(2) = "AAAADLBA": MDT$(3) = "AAADLBAA"
        MDT$(4) = "AADLBAAA": MDT$(5) = "ADLBAAAA": MDT$(6) = "JGBAAAAA"
        GoSub MK
        M = 3: N = 28: K = 6: Call PUTA
        M = 38: N = 3: K = 7: Call PUTA
        M = 1: N = 28: K = 13: Call PUTA
        M = 40: N = 3: Call PUTA
        H = 2: HX = 8: HY = 23
        M = 13: N = 23: DX(1) = 1
    Case 17
        MTIM = 150: TURNSU = 15: SWAPSU = 12
        MDT$(1) = "MMMMMMMM": MDT$(2) = "MDEMMMMM": MDT$(3) = "MCBMMMMM"
        MDT$(4) = "MMMMMDEM": MDT$(5) = "MMMMMCBM": MDT$(6) = "MMMMMMMM"
        GoSub MK
        M = 28: N = 18: K = 6: Call PUTA
        H = 1: HX = 13: HY = 13
        M = 8: N = 8: DX(1) = 1
    Case 18
        MTIM = 100: TURNSU = 18: SWAPSU = 10
        MDT$(1) = "DJJJJJJE": MDT$(2) = "KDJJJJEK": MDT$(3) = "KKDJJEKK"
        MDT$(4) = "KKKJJBKK": MDT$(5) = "KKCJJJBK": MDT$(6) = "KCJJJJJB"
        GoSub MK
        M = 18: N = 18: K = 6: Call PUTA
        N = 13: K = 7: Call PUTA
        M = 28: N = 23: K = 8: Call PUTA
        M = 23: N = 8: K = 9: Call PUTA
        M = 8: N = 18: K = 10: Call PUTA
        M = 33: N = 28: K = 11: Call PUTA
        M = 28: N = 3: K = 12: Call PUTA
        H = 7: HX = 28: HY = 18
        M = 3: N = 28: DY(1) = -1
    Case 19
        MTIM = 200: TURNSU = 15: SWAPSU = 0
        MDT$(1) = "MDIJJJEM": MDT$(2) = "MKKDJJFM": MDT$(3) = "MKCHJEKM"
        MDT$(4) = "MHJLEKKM": MDT$(5) = "MHJBKKKM": MDT$(6) = "MCJJGGBM"
        GoSub MK
        M = 28: N = 18: K = 6: Call PUTA
        M = 18: N = 18: K = 7: Call PUTA
        M = 13: N = 8: K = 8: Call PUTA
        M = 28: N = 8: K = 14: Call PUTA
        M = 13: N = 18: Call PUTA
        M = 28: N = 23: Call PUTA
        M = 18: N = 28: K = 5: Call PUTA
        G = 2: BX(2) = M: BY(2) = N: DX(2) = -1: DY(2) = 0
        H = 3: HX = 18: HY = 28
        M = 23: N = 3: DX(1) = 1
    Case 20
        MTIM = 200: TURNSU = 30: SWAPSU = 0
        MDT$(1) = "AAAAAAAA": MDT$(2) = "JJEJJJDJ": MDT$(3) = "JJGJEJGJ"
        MDT$(4) = "JJIJGJIJ": MDT$(5) = "JJCJJJCJ": MDT$(6) = "AAAAAAAA"
        GoSub MK
        M = 38: N = 8: K = 6: Call PUTA
        N = 13: K = 7: Call PUTA
        N = 18: K = 8: Call PUTA
        M = 40: N = 8: K = 13: Call PUTA
        N = 13: Call PUTA
        N = 18: Call PUTA
        M = 38: N = 23: K = 5: Call PUTA
        G = 2: BX(2) = M: BY(2) = N: DX(2) = -1: DY(2) = 0
        H = 3: HX = 1: HY = 8
        M = 3: N = 8: DX(1) = 1
    Case 21
        MTIM = 777: TURNSU = 0: SWAPSU = 0
        MDT$(1) = "MMMMMMMM": MDT$(2) = "DJMMMMMM": MDT$(3) = "HJDEKMMM"
        MDT$(4) = "CJKKKDEM": MDT$(5) = "MMKCBKCE": MDT$(6) = "MMMMMCJB"
        GoSub MK
        M = 8: N = 8: K = 5: Call PUTA
        BX(2) = M: BY(2) = N: DX(2) = -1: DY(2) = 0
        M = 13: N = 23: Call PUTA
        G = 3: BX(3) = M: BY(3) = N: DX(3) = 0: DY(3) = -1
        M = 28: N = 23: DY(1) = 1
End Select
K = 4: Call PUTA
BX(1) = M: BY(1) = N
CX = M: CY = N
Refresh
If MEN < 21 Then
    LBLTIME.Visible = -1
    LBLMEN.Visible = -1
    LBLTURN.Visible = -1
    LBLSWAP.Visible = -1
    LBLTIME.Caption = "ｶﾞﾝﾊﾞｯﾃﾈ!!"
    LBLMEN.Caption = "ｽﾃｰｼﾞ" + Str$(MEN)
    LBLTURN.Caption = "ﾀｰﾝ" + Str$(TURNSU)
    LBLSWAP.Caption = "ｽﾜｯﾌﾟ" + Str$(SWAPSU)
Else
    LBLTIME.Visible = 0
    LBLMEN.Visible = 0
    LBLTURN.Visible = 0
    LBLSWAP.Visible = 0
End If
TIMER1.Interval = SPD
MOUSEPOINTER = 1
TIM = MTIM + Timer
Exit Sub

MK:
For N = 1 To 6
    For M = 1 To 8
        DT$ = Mid$(MDT$(N), M, 1)
        K = Asc(DT$) - 65: Call PUTC
    Next
Next
Return

End Sub

Sub PASS_Click ()
    TIMER1.Interval = 0
    WORD$ = ""
    Load FRMPASS
    FRMPASS.Show 1
    Call MAKE
End Sub

Sub PUTA ()

Dim Z As Integer
If K = 0 And (N Mod 5 = 0) Then
    Z = BitBlt(FRMMAZE.hDC, 10 * M + 10, 10 * N + 10, 10, 10, CHARA(1).hDC, 0, 0, &HCC0020)
ElseIf K = 0 And (M Mod 5 = 0) Then
    Z = BitBlt(FRMMAZE.hDC, 10 * M + 10, 10 * N + 10, 10, 10, CHARA(2).hDC, 0, 0, &HCC0020)
ElseIf K = 4 Or K = 5 Then
    Z = BitBlt(FRMMAZE.hDC, 10 * M + 10, 10 * N + 10, 10, 10, CHARA(15).hDC, 0, 0, &H8800C6)
    Z = BitBlt(FRMMAZE.hDC, 10 * M + 10, 10 * N + 10, 10, 10, CHARA(K).hDC, 0, 0, &H660046)
Else
    Z = BitBlt(FRMMAZE.hDC, 10 * M + 10, 10 * N + 10, 10, 10, CHARA(K).hDC, 0, 0, &HCC0020)
End If
A(M, N) = K

End Sub

Sub PUTC ()

Dim M1, N1, MX, MY As Integer
Z = BitBlt(FRMMAZE.hDC, 50 * M - 30, 50 * N - 30, 50, 50, ROAD(K).hDC, 0, 0, &HCC0020)
C(M, N) = K
MX = 5 * (M - 1): MY = 5 * (N - 1)
For M1 = 1 To 5
    For N1 = 1 To 5
        A(MX + M1, MY + N1) = 50
    Next
Next
A(MX + 3, MY + 3) = 0
Select Case K
    Case 1
        A(MX + 1, MY + 3) = 0: A(MX + 2, MY + 3) = 0
        A(MX + 3, MY + 1) = 0: A(MX + 3, MY + 2) = 0
    Case 2
        A(MX + 3, MY + 1) = 0: A(MX + 3, MY + 2) = 0
        A(MX + 4, MY + 3) = 0: A(MX + 5, MY + 3) = 0
    Case 3
        A(MX + 4, MY + 3) = 0: A(MX + 5, MY + 3) = 0
        A(MX + 3, MY + 4) = 0: A(MX + 3, MY + 5) = 0
    Case 4
```

★前から，言おう言おうと思ってたんだけど，影さんって，以前より，かっこ良くなってないスか?! あのマスクはどうしたんスか?!(神奈川県横浜市・**テルポ21才**)……【**影**：人間，知識がつまってくると容姿にも現れるもの。私のようにかっこよくなりたかったら勉強しなさい！】

```
            A(MX + 1, MY + 3) = 0: A(MX + 2, MY + 3) = 0
            A(MX + 3, MY + 4) = 0: A(MX + 3, MY + 5) = 0
    Case 5
            A(MX + 1, MY + 3) = 0: A(MX + 2, MY + 3) = 0
            A(MX + 3, MY + 1) = 0: A(MX + 3, MY + 2) = 0
            A(MX + 3, MY + 4) = 0: A(MX + 3, MY + 5) = 0
    Case 6
            A(MX + 1, MY + 3) = 0: A(MX + 2, MY + 3) = 0
            A(MX + 4, MY + 3) = 0: A(MX + 5, MY + 3) = 0
            A(MX + 3, MY + 1) = 0: A(MX + 3, MY + 2) = 0
    Case 7
            A(MX + 3, MY + 1) = 0: A(MX + 3, MY + 2) = 0
            A(MX + 3, MY + 4) = 0: A(MX + 3, MY + 5) = 0
            A(MX + 4, MY + 3) = 0: A(MX + 5, MY + 3) = 0
    Case 8
            A(MX + 1, MY + 3) = 0: A(MX + 2, MY + 3) = 0
            A(MX + 4, MY + 3) = 0: A(MX + 5, MY + 3) = 0
            A(MX + 3, MY + 4) = 0: A(MX + 3, MY + 5) = 0
    Case 9
            A(MX + 1, MY + 3) = 0: A(MX + 2, MY + 3) = 0
            A(MX + 4, MY + 3) = 0: A(MX + 5, MY + 3) = 0
    Case 10
            A(MX + 3, MY + 1) = 0: A(MX + 3, MY + 2) = 0
            A(MX + 3, MY + 4) = 0: A(MX + 3, MY + 5) = 0
    Case 11
            A(MX + 1, MY + 3) = 0: A(MX + 2, MY + 3) = 0
            A(MX + 4, MY + 3) = 0: A(MX + 5, MY + 3) = 0
            A(MX + 3, MY + 1) = 0: A(MX + 3, MY + 2) = 0
            A(MX + 3, MY + 4) = 0: A(MX + 3, MY + 5) = 0
End Select

End Sub

Sub REPLAY_Click ()
    Call MAKE
End Sub

Sub RULE_Click ()

Dim Z As Integer
Beep
Z = MsgBox("ﾊﾟﾈﾙはﾏｳｽの左右をｸﾘｯｸすると回転します。" + Chr$(10) + "ﾎﾞﾀﾝを押したまま移動し、
離すと交換できます。" + Chr$(10) + "青玉がﾌﾞﾛｯｸを１から順番に消し､穴に入るとｸﾘｱ。", 0 + 64,
"ﾙ - ﾙ")

End Sub

Sub Timer1_Timer ()

Dim J, Z, M1, N1, X1, Y1, CRL, MIS As Integer

MIS = 0: CLR = 0
If MEN < 31 Then
    K = Int(TIM - Timer): LBLTIME.Caption = "ﾀｲﾑ" + Str$(K)
    If K < 1 Then MIS = 3
End If
'ﾎﾞｰﾙ ｳｺﾞｸ
For J = 1 To G
    M1 = BX(J): N1 = BY(J)
    X1 = DX(J): Y1 = DY(J)
    If J = 1 Then
        If A(M1 + X1, N1 + Y1) > 5 And A(M1 + X1, N1 + Y1) < 13 Then
            If A(M1 + X1, N1 + Y1) = SUJI Then
                SUJI = SUJI + 1: H = H - 1
                Z = SNDPLAYSOUND(CurDir$ + "¥PIPI.WAV", 1)
                A(M1 + X1, N1 + Y1) = 0
                If A(CX, CY) = 0 Then
                    G = G + 1: BX(G) = CX: BY(G) = CY
                    M = CX: N = CY: K = 5: Call PUTA
                    DX(G) = Sgn(BX(1) - CX): If DX(G) = 0 Then DX(G) = 1
                    DY(G) = 0
                End If
                CX = M1 + X1: CY = N1 + Y1
                If H = 0 And A(HX, HY) = 0 Then
                    M = HX: N = HY: K = 3: Call PUTA
                End If
                Refresh
            End If
        End If
    Else
        If A(M1 + X1, N1 + Y1) = 14 Then
            Z = SNDPLAYSOUND(CurDir$ + "¥PIPI.WAV", 1)
            A(M1 + X1, N1 + Y1) = 0
        End If
    End If
    If A(M1 + X1, N1 + Y1) = 13 Then
        X1 = -X1: Y1 = -Y1
        DX(J) = X1: DY(J) = Y1
    ElseIf A(M1 + X1, N1 + Y1) = 3 Then
        A(M1 + X1, N1 + Y1) = 0
        If J = 1 Then CLR = 1 Else MIS = 2
    End If
    '
    If A(M1 + X1, N1 + Y1) = 0 Then
        M = M1: N = N1: K = 0: Call PUTA
        M = M1 + X1: N = N1 + Y1: K = 4 - (J > 1): Call PUTA
    ElseIf A(M1 - Y1, N1 + X1) = 0 Then
        M = M1: N = N1: K = 0: Call PUTA
        M = M1 - Y1: N = N1 + X1: K = 4 - (J > 1): Call PUTA
        DX(J) = -Y1: DY(J) = X1
    ElseIf A(M1 + Y1, N1 - X1) = 0 Then
        M = M1: N = N1: K = 0: Call PUTA
        M = M1 + Y1: N = N1 - X1: K = 4 - (J > 1): Call PUTA
        DX(J) = Y1: DY(J) = -X1
    Else
        If J = 1 Then
            MIS = 1: Exit For
        Else
            DX(J) = -X1: DY(J) = -Y1
            M = M1: N = N1
        End If
    End If
    BX(J) = M: BY(J) = N
Next
Refresh
If CLR = 1 Then
    M = HX: N = HY: K = 3: Call PUTA: Refresh
    Z = SNDPLAYSOUND("TADA.WAV", 1)
    Z = MsgBox("おみごと!! " & PW$(MEN + 1), 0 + 48, "ｸ ﾘ ｱ")
    If MEN = 20 Then
        Beep
        Z = MsgBox("最後までありがとう!!", 0 + 48, "ｸ ﾘ ｱ")
        Beep
        Z = MsgBox("次回作も期待して!!", 0 + 48, "ｸ ﾘ ｱ")
        Beep
        Z = MsgBox("さようなら～  K.TAO", 0 + 48, "ｸ ﾘ ｱ")
    End If
    MEN = MEN + 1
    Call MAKE
ElseIf MIS > 0 Then
    Z = SNDPLAYSOUND(CurDir$ + "¥BIRI.WAV", 1)
    Select Case MIS
        Case 1
            Z = MsgBox("動けない!!", 0 + 48, "ﾐ ｽ")
        Case 2
            M = HX: N = HY: K = 3: Call PUTA: Refresh
            Z = MsgBox("赤が入ったらだめ!!", 0 + 48, "ﾐ ｽ")
        Case 3
            Z = MsgBox("うっ。時間がない!!", 0 + 48, "ﾐ ｽ")
    End Select
    Call MAKE
End If

End Sub
```

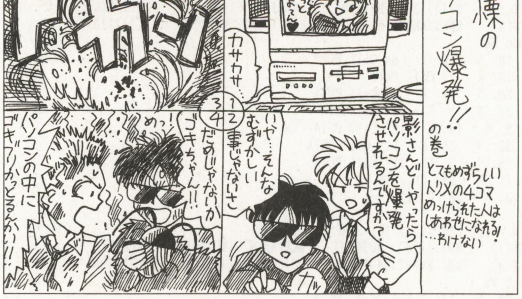
《リスト2》"pass.frm" のプログラム・リスト

```
Sub PKOMA_Click (INDEX As Integer)
    Beep
    WORD$ = WORD$ + Right$(Str$(INDEX + 1), 1)
    If Len(WORD$) > 4 Then
        For MEN = 1 To 30
            If PW$(MEN) = WORD$ Then Exit For
        Next
        If MEN > 30 Then MEN = 1
        Unload Me
    End If
End Sub
```

《リスト3》"shoki.bas" のプログラム・リスト

```
Declare Function SNDPLAYSOUND Lib "MMSYSTEM" (ByVal LPSZSOUNDNAME As String, ByVal UFLAGS As
 Integer) As Integer
Declare Function BitBlt% Lib "gdi" (ByVal destDC%, ByVal X%, ByVal Y%, ByVal w%, ByVal H%, B
yVal srcDC%, ByVal xSrc%, ByVal ySrc%, ByVal Rop&)

Global A(41, 31), C(8, 6)  As Integer
Global K, G, H, M, N  As Integer
Global CX, CY As Integer
Global HX, HY As Integer
Global RX, RY As Integer
Global BX(10), BY(10) As Integer
Global DX(10), DY(10) As Integer
Global TATE, YOKO  As Integer
Global SUJI, TURNSU, SWAPSU As Integer
Global TN, MEN, SPD As Integer
Global TIM As Long
Global WORD As String, PW(31) As String
```

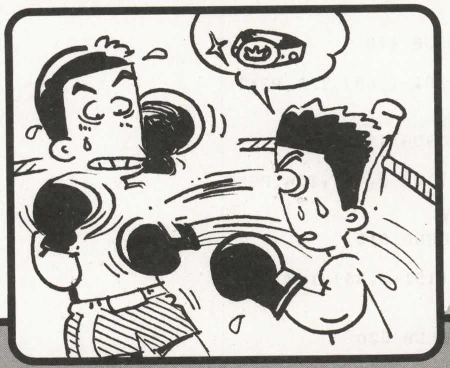
評…というわけだそうで，みなさんのパソコンは大丈夫かな？……(影)



by　トッリメ野沢

★なぜ？　パソコンしている人の大半が暗いんだー？明るければ，人生HAPPY♥(？)なのにねぇ…。そ～思いませんか，影さん!?(長崎市・いちどう・れい13才)……【つぐ美：パソコンに向かっていると，夢中になってしまうから暗く見えるだけなのでは？】

FM TOWNS(F-BASIC 386 V1.1 L10)用



世界チャンピオンを目指せっ！

ビシバシボクシング

寺井　聡

目　的

新人ボクサーが，世界チャンピオンになるために，デビュー戦から世界選手権までを勝ち抜くゲームです。

遊びかた

タイトル画面で，パッドのRUNボタンを押すと，ゲーム・スタートです。

赤コーナー側が，自分です。

十字キーの左右で移動，Ⓐボタンでパンチ，Ⓑボタンでガードです。Ⓑボタンを，しばらく押したあと，Ⓐボタンを押すと，通常の4倍のパンチ「ためパンチ」が打てます。このパンチで，相手をダウンさせると確実にKOできます。

最終ラウンドで勝負がつかないと，判定になります。判定はダウン数，もしくはHPの残りゲージで決定します。

STAGE 1(デビュー戦)は3ラウンドまで。STAGE 2(新人王決定戦)は5ラウンドまで。STAGE 3(日本選手権)は8ラウンドまで。STAGE 4(挑戦者決定戦)は10ラウンドまで。STAGE 5(世界選手権)は12ラウンドまで。

《第1表》主な変数表

X1	自分の座標
HP	自分の体力
RU	ラウンド数
DN1	自分のダウン数
TM	タイム
TX	敵の座標
TH	敵の体力
LV	ステージ数
DN2	敵のダウン数

プログラム

1800行から，敵の戦闘パターンになっています。

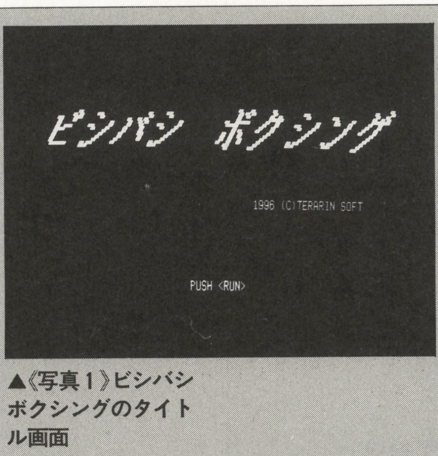
0＝ニュートラル　1＝移動（前進）
2＝移動（後退）　3＝パンチ
4＝ガード　5＝ためパンチ

に，なっているので自分で改良してみてください。

CHECKER FLAG

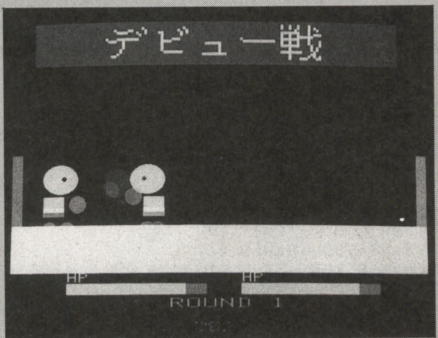
影：攻撃のパターンが2種類しかないというのは，さみしいかもなぁ…。

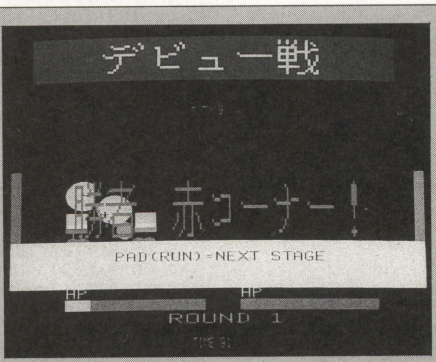
編：そうですね。キャラを増やして，それぞれに必殺技なんかを持たせると，良いんではないでしょうか…。



▲《写真1》ビシバシボクシングのタイトル画面

▼《写真2》ガードと2種類のパンチを上手に使いわけよう





▲《写真3》相手をダウンさせ10カウント数えれば勝ち！

★ベーマガ買い続けて，2年になりました。プログラム情報，といろいろな面で楽しめました。オールマイティめざして，がんばってください！（岡山県井原市・えし14才）……【編：プログラム情報はベーマガだけにしかない企画。がんばりますのでこれからもよろしく。】

ビシバシボクシングのプログラム・リスト

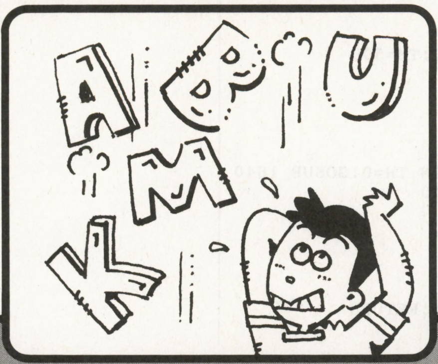
```
10 CLS:SCREEN@0:PLAY OFF:RANDOMIZE TIME/4
20 DIM AA%(2063),BB%(2063),CC%(2063),DD%(2063),EE%(2063),FF%(2063)
30 DIM TA%(2063),TB%(2063),TC%(2063),TD%(2063),TE%(2063),TF%(2063)
40 DIM TT(4,63),RR(4)
50 FOR X=0 TO 4:FOR Y=0 TO 63:READ TT(X,Y):NEXT Y,X
60 GOSUB 420:GOSUB 430:GOSUB 440:GOSUB 450:GOSUB 460:GOSUB 470
70 GOSUB 480:GOSUB 490:' ﾂｳｼﾞｮｳ
80 FOR I=0 TO 90:GET@A(I,0)-(I,85),TA%:PUT@A(191-I,0)-(191-I,85),TA%,PSET
90 NEXT I:PAINT(170,70),1,0,7:PAINT(141,55),1,0
100 GET@A(0,0)-(90,85),AA%:GET@A(101,0)-(191,85),TA%:CLS
110 GOSUB 420:GOSUB 430:GOSUB 440:GOSUB 450:GOSUB 460:GOSUB 470
120 GOSUB 480:GOSUB 500:' ﾂｳｼﾞｮｳ 2
130 FOR I=0 TO 90:GET@A(I,0)-(I,85),TB%:PUT@A(191-I,0)-(191-I,85),TB%,PSET
140 NEXT I:PAINT(170,70),1,0,7:PAINT(141,55),1,0
150 GET@A(0,0)-(90,85),BB%:GET@A(101,0)-(191,85),TB%:CLS
160 GOSUB 420:GOSUB 430:GOSUB 440:GOSUB 450:GOSUB 460:GOSUB 510
170 GOSUB 480:GOSUB 500:' ｶﾞｰﾄﾞ
180 FOR I=0 TO 90:GET@A(I,0)-(I,85),TC%:PUT@A(191-I,0)-(191-I,85),TC%,PSET
190 NEXT I:PAINT(170,70),1,0,7:PAINT(146,45),1,0,6
200 GET@A(0,0)-(90,85),CC%:GET@A(101,0)-(191,85),TC%:CLS
210 GOSUB 420:GOSUB 430:GOSUB 440:GOSUB 450:GOSUB 460:GOSUB 520
220 GOSUB 480:GOSUB 490:' ﾊﾟﾝﾁ ｳｴ
230 FOR I=0 TO 90:GET@A(I,0)-(I,85),TD%:PUT@A(191-I,0)-(191-I,85),TD%,PSET
240 NEXT I:PAINT(170,70),1,0,7:PAINT(113,35),1,0
250 GET@A(0,0)-(90,85),DD%:GET@A(101,0)-(191,85),TD%:CLS
260 GOSUB 420:GOSUB 530:GOSUB 440:GOSUB 450:GOSUB 460:GOSUB 540
270 GOSUB 480:GOSUB 500:' ﾊﾟﾝﾁ ﾋｯｻﾂ
280 FOR I=0 TO 90:GET@A(I,0)-(I,85),TE%:PUT@A(191-I,0)-(191-I,85),TE%,PSET
290 NEXT I:PAINT(170,70),1,0,7:PAINT(113,25),1,0,6
300 GET@A(0,0)-(90,85),EE%:GET@A(101,0)-(191,85),TE%:CLS
310 GOSUB 550:GOSUB 560:GOSUB 440:GOSUB 450:GOSUB 460:GOSUB 570
320 GOSUB 480:GOSUB 500:' ﾀﾞｳﾝ
330 FOR I=0 TO 90:GET@A(I,0)-(I,85),TF%:PUT@A(191-I,0)-(191-I,85),TF%,PSET
340 NEXT I:PAINT(170,70),1,0,7:PAINT(141,75),1,0,6
350 GET@A(0,0)-(90,85),FF%:GET@A(101,0)-(191,85),TF%:CLS
360 '********** ﾀｲﾄﾙ
370 SYMBOL(45,100),"ビシバシ　ボクシング",3,4,5,0,,3,2
380 COLOR 6:LOCATE 45,12:PRINT "1996 (C)TERARIN SOFT"
390 COLOR 7:LOCATE 34,18:PRINT "PUSH <RUN>"
400 IF PTRIG(1)=4 THEN CLS:GOTO 590 ELSE GOTO 400
410 '********** ｻﾌﾞﾙｰﾁﾝ
420 CIRCLE(25,20),25,6,.8!,,,F:RETURN
430 CIRCLE(30,19),3,0,,,F:RETURN
440 LINE(1,45)-(30,60),PSET,6,BF:RETURN
450 LINE(1,61)-(30,65),PSET,7,BF:RETURN
460 LINE(0,66)-(31,72),PSET,2,BF:RETURN
470 CIRCLE(50,55),12,2,,,F:RETURN
480 CIRCLE(10,85),9,2,.5!,.5!,0,F:RETURN
490 CIRCLE(35,85),9,2,.5!,.5!,0,F:RETURN
500 CIRCLE(25,85),9,2,.5!,.5!,0,F:RETURN
510 CIRCLE(45,45),12,2,,,F:RETURN
520 CIRCLE(78,35),12,2,,,F:RETURN
530 LINE(25,18)-(35,21),PSET,0:RETURN
540 CIRCLE(70,25),20,2,,,F:RETURN
550 CIRCLE(60,40),25,6,.8!,,,F:RETURN
560 SYMBOL(65,40),"+",2,1,0,0:RETURN
570 CIRCLE(45,70),12,2,,,F:RETURN
580 '********** ﾒｲﾝ
590 X1=200:TX=350:A1=0:B1=0:CA=0:CT=0:PA=0:RU=1:LV=0:T1=0
600 HP=200:TH=200:TM=500:DN1=0:DN2=0
610 LINE(50,0)-(580,60),PSET,%7,BF
620 IF LV=0 THEN RR(0)= 3:SYMBOL(120,5)," デビュー戦 ",4,3,6,0
630 IF LV=1 THEN RR(1)= 5:SYMBOL(120,5),"新人王決定戦",4,3,6,0
640 IF LV=2 THEN RR(2)= 8:SYMBOL(120,5)," 日本選手権 ",4,3,6,0
650 IF LV=3 THEN RR(3)=10:SYMBOL(120,5),"挑戦者決定戦",4,3,6,0
660 IF LV=4 THEN RR(4)=12:SYMBOL(120,5)," 世界選手権 ",4,3,6,0
670 RU$=STR$(RU):SYMBOL(245,385),"ROUND"+RU$,3,1,4,0
680 PUT@A(X1,200)-(X1+90,285),AA%,PSET:PUT@A(TX,200)-(TX+90,285),TA%,PSET
690 LINE(20,286)-(620,350),PSET,7,BF
700 LINE(20,185)-( 35,285),PSET,2,BF:LINE(605,185)-(620,285),PSET,1,BF
710 SYMBOL(100,350),"HP",2,1,5,0:LINE(100,366)-(100+HP,380),PSET,6,BF
720 SYMBOL(350,350),"HP",2,1,5,0:LINE(350,366)-(350+TH,380),PSET,6,BF
730 PLAY"T150V15O2@74C8"
740 ON PAD(1) GOSUB 1100,1100,1110,1100,1100,1100,1120,1100
750 IF PAD(1)=0 THEN GOSUB 1100
760 IF PTRIG(1)=1 THEN GOSUB 1140
770 IF PTRIG(1)=2 THEN GOSUB 1130
780 IF CA>0 THEN LINE(X1,200)-(X1+90,285),PSET,0,BF
790 IF X1+A1<50 OR X1+A1>460 THEN A1=0
800 IF X1+35>TX AND A1= 5 THEN A1=-5
810 X1=X1+A1:ON CA GOSUB 1150,1160,1170,1180
820 IF CA=0 THEN  PUT@A(X1,200)-(X1+90,285),AA%,PSET
830 IF X1+70>TX AND X1+35<TX AND CA=4 THEN D1=40:C=6:GOSUB 1310
840 IF X1+65>TX AND X1+35<TX AND CA=3 AND CT<>2 THEN D1=10:C=2:GOSUB 1310
850 FOR I=0 TO 100:NEXT I
860 '********** ﾃｷﾉ ﾒｲﾝ & ﾀｲﾑ
870 ON TT(LV,T1) GOSUB 1210,1220,1230,1240,1250
880 IF TT(LV,T1)=0 THEN GOSUB 1200
890 IF TX+B1<90 OR TX+B1>500 THEN B1=0
900 IF TX<X1+35 AND B1=-5 THEN B1=5 ELSE IF TX>X1+100 THEN B1=-5
910 LINE(TX,200)-(TX+90,285),PSET,0,BF
920 TX=TX+B1:ON CT GOSUB 1260,1270,1280,1290
930 IF CT=0 THEN  PUT@A(TX,200)-(TX+90,285),TA%,PSET
940 IF TX<X1+70 AND TX>X1+35 AND CT=4 THEN D2=40+(LV*2):C=6:GOSUB 1430
```


★本当のところ，BMって，何人で作っているんですか？さぞや，ガヤガヤとうるさいのでは？(長野市・**大立啓子15才**)……【**影**：昨日の巨人は強かったねー。ところで今日の昼食はなんにしようか。ガヤガヤ…。**つぐ美**：うるさいのは１人だけのようです。】

```
950 IF TX<X1+65 AND TX>X1+35 AND CT=3 AND CA<>2 THEN D2=10:C=2:GOSUB 1430
960 T1=T1+1:IF T1=64 THEN T1=0
970 FOR I=0 TO 100:NEXT I
980 TM=TM-1:LOCATE 35,22:PRINT USING"TIME###";TM
990 IF TM=0 THEN 1000 ELSE GOTO 740
1000 PLAY"T150V15O2@74C16C16":FOR I=0 TO 20000:NEXT I
1010 X1=200:TX=350:A1=0:B1=0:CA=0:CT=0:PA=0:RU=RU+1:T1=0:TM=500
1020 IF RU>RR(LV) THEN GOTO 1070
1030 HP=HP+(13-RU)*10:IF HP>200 THEN HP=200
1040 TH=TH+(13-RU)*10:IF TH>200 THEN TH=200
1050 LINE(40,200)-(599,285),PSET,0,BF
1060 LINE( 0,385)-(639,400),PSET,0,BF:GOTO 670
1070 IF DN1>DN2 THEN HP=0:GOSUB 1590 ELSE IF DN1<DN2 THEN TH=0:GOSUB 1640
1080 IF HP <=TH THEN HP=0:GOSUB 1590 ELSE TH=0:GOSUB 1640
1090 '********** ｷｬﾗﾉ ｻﾌﾞﾙｰﾁﾝ
1100 A1= 0:CA=0:RETURN
1110 A1= 5:CA=1:PA=0:RETURN
1120 A1=-5:CA=1:PA=0:RETURN
1130 A1= 0:CA=2:PA=PA+1:RETURN
1140 IF PA>=15 THEN A1=0:CA=4:RETURN ELSE A1=0:CA=3:PA=0:RETURN
1150 PUT@A(X1,200)-(X1+90,285),BB%,PSET:RETURN
1160 PUT@A(X1,200)-(X1+90,285),CC%,PSET:RETURN
1170 PUT@A(X1,200)-(X1+90,285),DD%,PSET:RETURN
1180 PUT@A(X1,200)-(X1+90,285),EE%,PSET:PA=0:RETURN
1190 '********** ﾃｷﾉ ｻﾌﾞﾙｰﾁﾝ
1200 B1= 0:CT=0:RETURN
1210 B1=-5:CT=1:RETURN
1220 B1= 5:CT=1:RETURN
1230 B1= 0:CT=3:RETURN
1240 B1= 0:CT=2:RETURN
1250 B1= 0:CT=4:RETURN
1260 PUT@A(TX,200)-(TX+90,285),TB%,PSET:RETURN
1270 PUT@A(TX,200)-(TX+90,285),TC%,PSET:RETURN
1280 PUT@A(TX,200)-(TX+90,285),TD%,PSET:RETURN
1290 PUT@A(TX,200)-(TX+90,285),TE%,PSET:RETURN
1300 '********** ﾃｷﾆ ﾊﾟﾝﾁ
1310 IF CT=2 THEN D1=1:PLAY"T150V15O3@67C64":GOTO 1330
1320 PLAY"T150V15@67O4C32":LINE(TX,200)-(TX+90,240),PSET,C,BF
1330 IF TH-D1<0 THEN D1=TH
1340 LINE(350+TH,366)-(350+(TH-D1),380),PSET,2,BF
1350 TH=TH-D1:IF TH=0 THEN 1360 ELSE PA=0:RETURN
1360 PUT@A(TX,200)-(TX+90,285),TF%,PSET
1370 IF CA=4 THEN DW=1 ELSE DW=0
1380 CO=1:GOSUB 1550:CA=0:TH=2*(13-RU):HP=HP+(30-RU):IF HP>200 THEN HP=200
1390 LINE(350,366)-(350+TH,380),PSET,6,BF:DN2=DN2+1
1400 LINE(100,366)-(100+HP,380),PSET,6,BF:LOCATE 50,22:PRINT "ﾀﾞｳﾝ";DN2
1410 LINE(X1,200)-(X1+90,285),PSET,0,BF:X1=50:RETURN
1420 '********** ｷｬﾗﾆ ﾊﾟﾝﾁ
1430 IF CA=2 THEN D2=1:PLAY"T150V15O3@67C64":GOTO 1450
1440 PLAY"T150V15@67O5C32":LINE(X1,200)-(X1+90,240),PSET,C,BF
1450 IF HP-D2<0 THEN D2=HP
1460 LINE(100+HP,366)-(100+(HP-D2),380),PSET,2,BF
1470 HP=HP-D2:IF HP=0 THEN 1480 ELSE RETURN
1480 PUT@A(X1,200)-(X1+90,285),FF%,PSET
1490 IF CT=4 THEN DW=1 ELSE DW=0
1500 CO=1:GOSUB 1550:CA=0:HP=2*(13-RU):TH=TH+(30-RU):IF TH>200 THEN TH=200
1510 LINE(100,366)-(100+HP,380),PSET,6,BF:DN1=DN1+1
1520 LINE(350,366)-(350+TH,380),PSET,6,BF:LOCATE 20,22:PRINT "ﾀﾞｳﾝ";DN1
1530 LINE(TX,200)-(TX+90,285),PSET,0,BF:TX=500:RETURN
1540 '********** ﾉｯｸｱｳﾄ
1550 PLAY"T150V15O4@28C8":LOCATE 35, 5:PRINT "ﾀﾞｳﾝ";CO
1560 R=INT((RND*(RU+1))+1):IF DW=0 AND R=1 AND CO>3 THEN BEEP:RETURN
1570 FOR I=0 TO 6000:NEXT I:CO=CO+1:IF CO=10 THEN 1580 ELSE 1550
1580 PLAY"T150V15O2@74C16C16C16"
1590 IF HP=0 THEN GOTO 1600 ELSE GOTO 1640
1600 SYMBOL(110,200),"勝者　青コーナー！",3,5,1,0
1610 SYMBOL(55,300),"PAD(SELECT)=END PAD(RUN)=CONTINUE",2,1,0,0
1620 IF PTRIG(1)=8 THEN RUN
1630 IF PTRIG(1)=4 THEN 1680 ELSE 1620
1640 IF TH=0 THEN SYMBOL(110,200),"勝者　赤コーナー！",3,5,2,0
1650 SYMBOL(170,300),"PAD(RUN)=NEXT STAGE",2,1,0,0
1660 IF PTRIG(1)=4 THEN 1670 ELSE 1660
1670 LV=LV+1:IF LV=5 THEN GOTO 1710
1680 X1=200:TX=350:A1=0:B1=0:CA=0:CT=0:PA=0:RU=1:T1=0
1690 HP=200:TH=200:TM=500:DN1=0:DN2=0:CLS:RETURN 610
1700 '********** ｴﾝﾃﾞｨﾝｸﾞ
1710 FOR I=0 TO 25000:NEXT I:CLS:LINE(367,150)-(368,159),PSET,7,BF
1720 LINE(345,160)-(390,270),PSET,%2,BF:FOR I=0 TO 30
1730 PUT@A(250,200)-(340,285),AA%,PSET:FOR J=0 TO 300:NEXT J
1740 PUT@A(250,200)-(340,285),DD%,PSET:FOR J=0 TO 300:NEXT J
1750 PLAY"T255V15O5@76L16CC":NEXT I:LOCATE 15,24
1760 PRINT "チャンピオンとなった今でも、彼の修行は、続く・・・"
1770 FOR I=0 TO 20000:NEXT I:LOCATE 0,24:PRINT:PRINT
1780 LOCATE 32,24:PRINT "ＴＨＥ　ＥＮＤ":FOR I=0 TO 30000:NEXT I:RUN
1790 '********** ﾃｷﾉ ｾﾝﾄｳﾊﾟﾀｰﾝ
1800 DATA 1,1,1,1,1,1,1,1,1,2,2,3,4,3,4,3,4,3,4,3,4,0,0,0,0,0,2,2,2,2,2,2
1810 DATA 3,4,3,4,1,1,1,1,0,0,0,4,4,4,4,4,5,3,4,4,4,4,5,3,3,4,0,0,0,4,4
1820 DATA 1,1,1,1,1,3,3,4,3,3,4,3,3,4,2,2,2,2,4,4,4,4,5,3,3,3,3,0,0,0,0
1830 DATA 0,0,0,0,3,3,3,1,3,3,3,2,3,3,3,4,4,4,4,4,5,2,2,3,3,4,3,3,1,1,1,1
1840 DATA 1,1,1,1,1,4,3,4,3,4,3,4,3,4,3,4,4,4,4,4,5,4,4,4,4,5,0,0,0,0,0
1850 DATA 0,2,2,2,2,4,3,4,3,4,3,4,3,4,3,4,4,4,4,4,5,4,4,4,4,3,3,3,4,3,4,4
1860 DATA 1,1,1,1,1,3,3,3,4,3,4,3,3,3,4,3,4,4,4,4,4,5,4,4,4,4,4,5,4,3,3,3
1870 DATA 4,4,4,4,4,4,4,5,3,3,3,3,3,2,2,2,0,0,0,0,1,3,4,4,4,4,4,5,4,3,4
1880 DATA 1,1,1,1,3,3,4,3,3,4,3,3,4,4,4,4,4,5,4,4,4,4,4,5,4,4,4,4,4,5,0,0
1890 DATA 0,2,1,2,1,3,3,3,4,4,4,4,4,5,3,3,3,4,4,4,4,4,4,4,4,5,3,0,0,3,4
```

★OFの競争率は倍率にして，どれくらいなんですか？影さん正直に答えて!!（秋田市・**大渕健司19才**）……【**影**：うーん，300倍ってところかな？その難関を突破して掲載されるんだから，胸をはっていいぞ。私なんか，どうだ！毎月掲載されてるんだぞ！】

MSX2/2+/turboR用



キーボードの練習にいかが

アルファベッター

ALPHABETTER

ELECTRIC SHEEP SOFT

状況報告

謎の飛来物「ALPHABETTER」の迎撃を目的とした軌道砲座(きどうほうざ)は，地上の砲撃官制システム「Multiple Shooting-system X」の目標識別情報を受けて射撃を行ないます。

識別情報と目標物が一致する場合，迎撃率は100%ですが，識別情報が不正確であると，砲座は充塡(じゅうてん)された電力を放出し再充塡するという動作を経るため，砲撃にタイムラグが生じます。

計算上地球に衝突すると予想される飛来物数は30個，地球はその衝突に2度しか耐えられません。

操作&遊びかた

ズバリ，タイピング・ゲームです。遊ぶ前にキーボードの入力設定をアルファベットにしてください。タイトル画面の次のCONFIG画面が出るので，自分のタイピング技能に応じたレベルを入力してください。

画面上部から落下してくる文字に応じたキーを入力すれば，目標は撃墜(げきつい)されます。上部で破壊するほど高得点です。キー入力をミスすると，ペナルティとしてしばらく射撃できませんが，この間に正確なキーを入力すれば，エネルギーの充塡直後にレーザーが発射されます。

落下してくる文字を30個撃ち落とせば

CHECKER FLAG

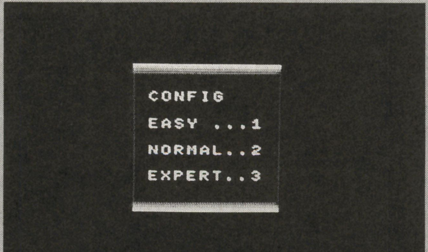
Dr.D：降下してくる文字と同じキーを押すと敵をやっつけられるのじゃが，一画面に敵が一つしか出てこないので，少し簡単なような気がするのう。

編：でも降下速度で難易度を変化させていますね。

Dr.D：敵をやっつけたときの爆発で，さらに近くの敵をやっつけられるとかもうひと工夫ほしいのう。

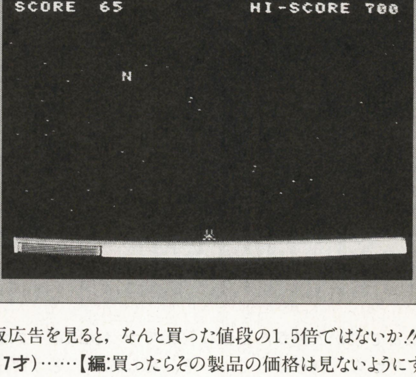
《第1表》主な変数

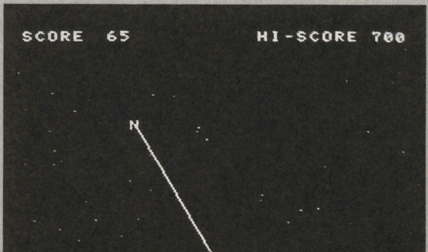
A,B	汎用
I,J	FORループ汎用
A$	文字列判別用
H(n)	ハイスコア
C(n)	レーザー色
SC	スコア
SP	撃墜数
HP	耐久力
AF	ペナルティ継続判定用フラグ
T	タイマー
X,Y	座標汎用
VX,VY	文字スプライト移動増分
S	スプライト・パターン番号
S$	キー入力用
N	砲座表示用スプライト番号
O,P	タイム算出用
G	ペナルティ継続判定用



▲《写真1》難易度の設定。敵の落ちてくるスピードが変わる

▼《写真2》「N」が落ちてきたらNキーを押せばいいわけだ





▲《写真3》ビビッとレーザーで攻撃。ちがうキーを押すと少しの間だけ攻撃できなくなる

★パソコン機器を買ってきた。そして，フッと通販広告を見ると，なんと買った値段の1.5倍ではないか!! これほど幸せな思いをさせてくれた通販会社に感謝します。(愛知県海部郡・中川健太郎17才)……【編:買ったらその製品の価格は見ないようにするのが精神安定に必要なことです。】

ALPHABETTERのプログラム・リスト

```
10 '==========[ SETTING ]=============
20 COLOR15,1,1:SCREEN2,0:OPEN"GRP:"FOROUTPUTAS#1
30 DEFINTA-N,R-Z:R=RND(-TIME):SOUND7,183:SOUND8,16
40 POKE&HFCAB,255         '<< CAPS ON >>
50 FORI=0TO2:H(I)=700-100*I:NEXT:C(0)=8:C(1)=10:C(2)=5:C(3)=1
60 GOSUB570
70 '==========[ CONFIG ]===============
80 RESTORE690
90 FORI=0TO3:READA$:PSET(80,30+I*20),1:PRINT#1,A$:NEXT
100 FORI=0TO6:READA:LINE(70,10+I)-(160,120-I),A,B:NEXT
110 A$=INPUT$(1):A=ASC(A$):IFA<49ORA>51THEN110ELSEVY=A-48
120 '=========[ STAGE MAKE ]===========
130 CLS:FORI=0TO5:READA:LINE(0,180+I)-(250,192),A,BF:NEXT
140 PUTSPRITE0,(120,170),5,0
150 PSET(5,0),1:PRINT#1,"SCORE"
160 PSET(150,0),1:PRINT#1,"HI-SCORE";H(VY-1)
170 LINE(3,184)-(56,191),4,B:LINE(5,185)-(55,190),2,BF
180 FORI=0TO50:X=RND(1)*250:Y=RND(1)*150+10:Z=RND(1)*14+1:PSET(X,Y),Z:NEXT
190 SC=0:SP=0:HP=3:AF=0:T=0:GOSUB550
200 '=========[ MAIN ]=================
210 X=RND(1)*150+50:Y=0:S=RND(1)*26+4:VX=(RND(1)*5)-2:TIME=0
220 IFX<50ORX>200THENVX=-VX
230 X=X+VX:Y=Y+VY:PUTSPRITE1,(X,Y),3,S
240 ONAFGOTO540
250 S$=INKEY$:IFS$=""THEN280
260 IFS$=CHR$(61+S)THEN300
270 AF=1:LINE(5,185)-(55,190),15,BF
280 IFY>175THEN390ELSE220
290 '=========[ LASER SHOT & HIT ]=====
300 T=T+TIME
310 N=-(X>140)-2*(X<90):PUTSPRITE0,(120,170),5,N
320 FORI=0TO3:LINE(124,174)-(X+3,Y+4),C(I):NEXT
330 PUTSPRITE1,(X,Y),8,3:SOUND6,31:SOUND12,40:SOUND13,0
340 FORI=7TO0STEP-1:COLOR=(8,I,0,0):FORJ=0TO50:NEXTJ,I
350 PUTSPRITE1,,0:COLOR=NEW:PUTSPRITE0,(120,170),5,0:GOSUB550
360 SC=SC+(180-Y)¥5:LINE(50,0)-(90,10),0,BF:PSET(50,0),1:PRINT#1,SC
370 SP=SP+1:IFSP=30THEN470ELSE210
380 '=========[ BOMB! ]================
390 SOUND6,31:SOUND12,60:SOUND13,0
400 FORI=0TO7:COLOR=(15,7,I,I):FORJ=0TO50:NEXTJ,I:COLOR=NEW
410 GOSUB550:LINE(5,185)-(55,190),2,BF:AF=0
420 HP=HP-1:IFHPTHEN210
430 FORI=0TO1:PUTSPRITEI,,0:NEXT
440 FORI=0TO5:READA:LINE(0,180+I)-(250,192),A,BF:NEXT
450 LINE(85,50)-(165,60),1,BF:PSET(90,50),0:PRINT#1,"GAME OVER":GOTO520
460 '=========[ MISSON COMPLETE ]======
470 M=VY-1:H(M)=H(M)-(SC>H(M))*(SC-H(M)):O=T¥30:P=O/60
480 LINE(60,50)-(180,110),4,BF
490 PSET(65,55):PRINT#1,USING"HI SCORE ###";H(M)
500 PSET(65,75),4:PRINT#1,USING"   SCORE ###";SC
510 PSET(65,95):PRINT#1,USING"REFLEX #.##SEC";P
520 IFSTRIG(0)THENPUTSPRITE0,,0:CLS:GOTO80ELSE520
530 '==================================
540 G=G+1:LINE(5,185)-(G*2+5,190),2,BF:IFG=25THENAF=0:G=0:GOTO280ELSE280
550 FORI=0TO0:I=INKEY$<>"":NEXT:RETURN
560 '=========[ SPRITE SETTING ]=======
570 FORI=0TO3:B$="":READA$:FORJ=0TO7:B$=B$+CHR$(VAL("&H"+MID$(A$,J*2+1,2))):NEXT
:SPRITE$(I)=B$:NEXT
580 PRESET(0,0):FORI=65TO90:PRINT#1,CHR$(I);:NEXT
590 FORI=0TO25:A=I*8:FORJ=0TO7:VPOKE14368+A+J,VPEEK(A+J):NEXTJ,I:CLS
600 '=========[ TITLE ]================
610 COLOR=(15,0,7,0):B=20
620 FORI=0TO2:READA,A$:B=B+I*30:PSET(A,B),1:PRINT#1,A$:NEXT
630 FORI=0TO1:I=-STRIG(0):NEXT
640 FORI=7TO0STEP-1:COLOR=(15,0,I,0):FORJ=0TO200:NEXTJ,I
650 CLS:COLOR=NEW:RETURN
660 '=========[ DATA ]================
670 DATA 242424245A3C24DB,040831722C5CE8B72,20108C4E343A16ED,3C4299A5A599423C
680 DATA 60,"KEYBOARD BATTLE",60,"♦ ALPHABETTER ♦",30,"1996 ELECTRIC SHEEP SOFT"
690 DATA "CONFIG","EASY ...1","NORMAL..2","EXPERT..3"
700 DATA 15,7,7,5,5,4,4
710 DATA 4,5,5,7,7,15
720 DATA 14,9,9,8,8,6
```

クリアとなり，得点と文字の出現から撃墜までの反応速度のアベレージが表示されます。

文字を三つ地球に落としてしまうとゲーム・オーバーです。

プログラムについて

メインあっさり，各処理こってりという感じです。ゲームの内容がシンプルなので演出に力を入れています。

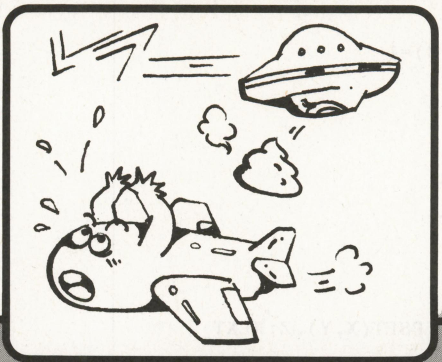
40行のPOKE文は，REMの注記にあるようにCAPSをON状態にするものです。しかしCAPSランプとは連動しないため，外見からは，キー設定が判別しにくくなる恐れがあります。手動によるキー設定が面倒でなければ40行を削除してください。

それから，このプログラムではカラーパレット機能を使用しているので，MSX2以降でしか動作しませんが，プログラムの根幹に関与する部分には使用しないので削除してしまえばMSX1でも動作します。

★　　　★

★早朝5:00に就寝。2時間後7:00に起床。う～ん，早寝早起きって気持ちいいなあ……（?）　眠いってば!!……。（愛知県豊橋市・**龍斎剣22才**）……【**影**：私も同じようなペースだよ。**編**：影さんは2時間おきに寝たり起きたりをくりかえしているだけじゃないか。**影**：ZZZZ。】

MSX/2/2+/turboR用



この迷惑なUFOから地球を守るのだ

BEN（ベン）

伊藤　直輝

●遊びかた●

カーソル・キーかジョイスティックで飛行機を左右に移動させ，スペース・キーかⒶボタンでビームを発射します。

UFOはうろうろしていて，たまにBENを落とします。これはどんどん積み重なり，飛行機が触れるとパワーが減少します。

UFOをビームで倒してください。倒すと1点です。倒されたUFOはBENになることもありますが，アイテムになることもあります。

パワーが0になると，ゲーム・オーバーです。スペース・キーかⒶボタンでリプレイします。

《第1表》変数表

I	ループ用
A,A$,B$	汎用
H	ハイスコア
S	スコア
P	パワー

《第2表》マシン語解説

C001～C00F	ヘッダー
C010～C030	スプライト，フォントの作成
C031～C03F	乱数を求める
C040～C06D	BEN落下
C06E～C1A1	ゲーム初期設定
C1A2～C24E	飛行機の処理
C24F～C261	ビーム消去
C262～C2E2	ビームの処理
C2E3～C303	BENセット
C304～C325	アイテムセット
C326～C3C2	UFO爆発
C3C3～C3E0	UFOセット
C3E1～C632	UFOの処理
C633～C703	アイテムの処理
C704～C76C	トラックの処理
C76D～C7A9	メイン・ルーチン
C7B0～C8B1	キャラクター・データ
C8B2～C910	ワーク・エリア

CHECKER FLAG

編：このUFOが落としているのは，やはりあれでしょうか…。

Dr.D：うーむ。タイトルから想像するとやはりそうだと思う。ゲーム自体は良くできておるな。オールマシン語のおかげで動きもスムーズじゃ。ま，他の人がこのプログラムを見ても分かりにくいかもしれないが。

●アイテム●

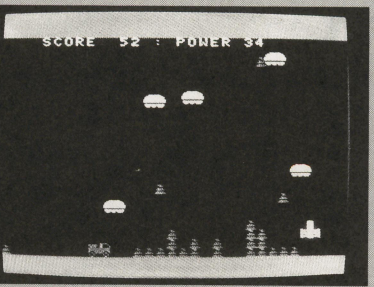
10円玉……10点ボーナス！

リンゴ……パワー5回復！

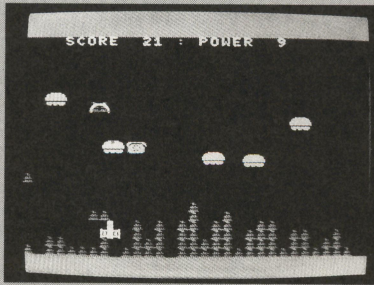
電話………BENをある程度かたづけるトラックが出現！

●おわりに●

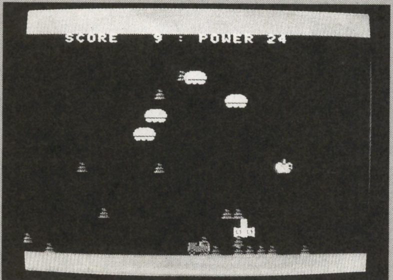
ゲームのバランスに気を使い，無理のないゲームになるように心掛けました。



◀《写真1》落ちてくる「BEN」をよけつつUFOを撃ち落とすのだ



◀《写真2》電話機をとると下にたまった「BEN」をトラックが回収してくれる



◀《写真3》リンゴをとるとPOWERが回復する

◀《写真4》POWERが0になるとゲーム・オーバー

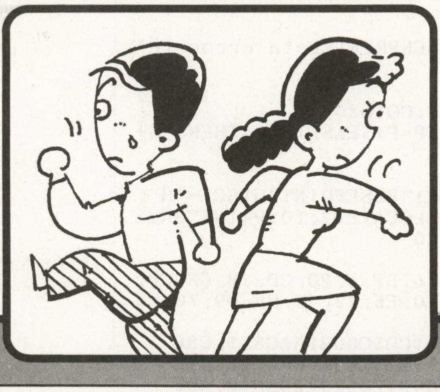
★パソコン通信はお金がかかる……と聞きますが，実際どのくらいかかるのか具体的な特集をしてください。（北海道旭川市・**上野あつし17才**）……【**編**：逆に，電話やFAXや郵便とくらべてどうなのか研究するのもおもしろいね。だれか投稿してください。】

BENのプログラム・リスト

```
10 '●●●●●  BEN   1996 N.I
20 CLEAR200,&HBEFF:KEYOFF:COLOR15,1,4:SCREEN1,2,0:WIDTH32:DEFINTA-Z:DEFUSR=&HC00
1:DEFUSR1=&HC004:DEFUSR2=&HBF00
30 FORI=0TO71:READA$:POKE&HBF00+I,VAL("&H"+A$):NEXT
40 FORI=0TO69:READA$,B$:IFUSR2(VARPTR(A$))<>VAL("&H"+B$)THENPRINT"Data error in"
130+I*10:E=E+1
50 NEXT:IFETHENPRINTE"error(s)":BEEP:END
60 S=0:P=20:CLS:FORI=0TO11:VPOKE6912+I*4,209:NEXT:A=USR(0):GOTO80
70 A=USR1(0):IFA=1THENP=P-1ELSEIFA=2THENS=S+1ELSEIFA=3THENP=P+5ELSEIFA=4THENS=S+
10ELSE90
80 LOCATE4,0:PRINTUSING"SCORE#### : POWER ##";S;P
90 IFP<>0GOTO70ELSELOCATE12,12:IFH<STHENH=S:PRINT"HI-SCORE!"ELSEPRINT"HISC ="H
100 VPOKE6914,24:SOUND0,0:SOUND6,31:SOUND12,100:SOUND13,0:LOCATE12,10:PRINT"GAME
 OVER":A=2^.5^.5:FORI=0TO1:I=-STRIG(0)-STRIG(1):NEXT:GOTO60
110 '●●●●●  DATA
120 DATA 23,23,5E,23,56,EB,23,5E,23,56,D9,21,00,00,D9,2A,46,BF,6,20,CD,3B,BF,CB,
27,CB,27,CB,27,CB,27,4F,CD,3B,BF,B1,77,D9,6,0,4F,9,D9,23,10,E6,22,46,BF,D9,7C,E6
,F,67,22,F8,F7,D9,C9,1A,FE,3A,38,2,D6,7,D6,30,13,C9,00,C0
130 DATA 00C36EC0CD6DC72A00C9260022F8F7C921AAC7110038010001CD5C0021AAC811,C8F
140 DATA 0003010800CD5C00210C203E61CD4D00C92A3EC047ED5F5F19223EC0A0C90C22,9EE
150 DATA 21DF1A0660112000CD4A00B8201819CD4A00B8280E78CD4D00B7ED523E20CD4D,AD6
160 DATA 001803B7ED522B11FF17E720D8C93E7832C3C8AF32C4C83E0432FFC83E0432B2,E4C
170 DATA C8AF3201C9AF3206C93E03320BC93E20320CC921C7C822B3C821CFC822B5C821,D94
180 DATA D7C822B7C821DFC822B9C821E7C822BBC821EFC822BDC821F7C822BFC8AF32C1,2CA
190 DATA C83AC1C8FE08D258C12AB3C836003EFFCD31C02AB5C8773E7FCD31C02AB7C877,10B
200 DATA 3E07CD31C02AB9C8773E07CD31C02ABBC8773E01CD31C0B7CA01C1210100C304,D75
210 DATA C121FF007D2ABDC8773E01CD31C0B7CA18C1210100C31BC121FF007D2ABFC877,E61
220 DATA 2AB3C82322B3C82AB5C82322B5C82AB7C82322B7C82AB9C82322B9C82ABBC823,F7C
230 DATA 22BBC82ABDC82322BDC82ABFC82322BFC821C1C834C3C1C0CD10C0AF32C1C83A,0FE
240 DATA C1C8FE0ED276C11E003AC1C8CD930021C1C834C35FC11E1C3E07CD93001E0F3E,DEA
250 DATA 08CD93001E0F3E09CD93001E103E0ACD93001E463E0CCD93003E0421021BCD4D,8BA
260 DATA 00C9AFCDD500320FC93E01CDD5003210C93A0FC9FE07CAC1C13A10C9FE07C2D4,F21
270 DATA C13AC3C8FE01DAD4C13AC3C8D60832C3C8C3F4C13A0FC9FE03CAE4C13A10C9FE,35F
280 DATA 03C2F4C13AC3C8FEF0D2F4C13AC3C8C60832C3C83EA021001BCD4D003AC3C821,11E
290 DATA 011BCD4D003E0F21031BCD4D003AC3C80F0F0FE61F3209C92109C96E260001A0,8FF
300 DATA 1A09220DC92A0DC9CD4A00FE60CA3AC22A0DC923CD4A00FE60C01E013E03CD93,C6E
310 DATA 003E0921031BCD4D003E013200C9C9AF32C4C83ED121041BCD4D001E00AFCD93,AA6
320 DATA 00C93AC4C8B7C296C2AFCDD8003209C93E01CDD800320AC93A09C93CCA86C23A,F35
330 DATA 0AC93CC296C23E0132C4C83AC3C832C5C83E9832C6C83AC4C83DC03AC6C8D614,0B5
340 DATA 32C6C83AC6C8FEF1DAAFC2CD4FC2C93AC6C821041BCD4D003AC5C821051BCD4D,0AD
350 DATA 003E0821061BCD4D003E0B21071BCD4D003AC6C80F0F0FE61F473E80905FAFCD,9B2
360 DATA 9300C90F0F0FE61F4F7B0F0F0FE61F06006F2600292929292909012018093E60,6DB
370 DATA CD4D00C93201C9F53A04C93202C93A05C93203C93A02C921291BCD4D00D17A21,BCE
380 DATA 2A1BCD4D00C93A0CC93D320CC93A0CC9B7C24DC33E20320CC93A0BC9FE0FCA48,CA5
390 DATA C33A0BC93C320BC921FFC834343E1FCD31C05F3E06CD93001E003E0DCD93003E,B88
400 DATA 0FCD31C032C2C83AC2C8B7C27BC33A01C9B7C27BC33E10CD04C3C93AC2C8FE04,130
410 DATA D297C33A01C9B7C297C33A06C9B7C297C33E14CD04C3C93AC2C8FE06D2ACC33A,1D1
420 DATA 01C9B7C2ACC33E1CCD04C3C93A05C95F3A04C9CDE3C23A05C95F3A04C9C608CD,F52
430 DATA E3C2C93EFFCD31C02AB5C8772AB7C836002ABBC836042ABFC836012AB3C83600,F10
440 DATA C921C7C822B3C821CFC822B5C821D7C822B7C821DFC822B9C821E7C822BBC821,1CF
450 DATA EFC822BDC821F7C822BFC821081B220DC9AF32C1C83AC1C8FE08D02AB5C87E32,07D
460 DATA 04C92AB7C87E3205C92AB3C87EB7C2AEC52AB9C83A04C9863204C92ABBC83A05,F26
470 DATA C9863205C93A04C9FEF1DA60C42AB9C83A04C9963204C92AB9C8AF962AB9C877,09C
480 DATA 3A05C9FE8DDA7BC42ABBC83A05C9963205C92ABBC8AF962ABBC8772AB9C8E57E,11B
490 DATA 2ABDC886E1772ABBC8E57E2ABFC886E1772AB9C87E3200C03E07CD31C0B7CAB3,17E
500 DATA C43A00C0FE05D2B3C4FE80DABCC4FEFCD2BCC42ABDC8AF962ABDC8772ABBC87E,473
510 DATA 3200C03E07CD31C0B7CADEC43A00C0FE05D2DEC4FE80DAE7C4FEFCD2E7C42ABF,3EC
520 DATA C8AF962ABFC8773A05C92A0DC9CD4D002A0DC923220DC93A04C92A0DC9CD4D00,C93
530 DATA 2A0DC923220DC9AF2A0DC9CD4D002A0DC923220DC93A04C92AB5C8773A05C92A,B56
540 DATA B7C8773EFFCD31C021FFC8BED239C53A05C95F3A04C9CDE3C23AC4C8B7CA9BC5,2EE
550 DATA 2104C93AC5C8BED254C521C5C83A04C996C35BC52104C93AC5C896FE10D29BC5,117
560 DATA 2105C93AC6C8BED274C521C6C83A05C996C37BC52105C93AC6C896FE10D29BC5,15D
570 DATA CD4FC22AB3C836013E0F2A0DC9CD4D003E023200C9CD26C3C3A4C53A0BC92A0D,C83
580 DATA C9CD4D002A0DC923220DC9C3FBC52AB3C87EFE04C2D8C53E1FCD31C0B7C2C3C5,121
590 DATA CDC3C33ED12A0DC9CD4D002A0DC92323232323220DC9C3FBC53E182A0DC92323CD,CEC
600 DATA 4D003E082A0DC9232323CD4D002A0DC92323232323220DC92AB3C8342AB3C82322,95D
610 DATA B3C82AB5C82322B5C82AB7C82322B7C82AB9C82322B9C82ABBC82322BBC82ABD,01E
620 DATA C82322BDC82ABFC82322BFC821C1C834C315C43A03C9C6043203C93A03C92128,DA6
630 DATA 1BCD4D003E0FCD31C0212B1BCD4D002102C93AC3C8BED263C621C3C83A02C996,D72
640 DATA C36AC62102C93AC3C896FE10D2F1C63A03C9FEA1DA7FC63A03C9C660C385C621,1F0
650 DATA 03C93EA096FE10D2F1C6AF32C1C83AC1C8FEFFD2A5C63AC1C85FAFCD930021C1,351
660 DATA C834C38EC61E00AFCD93003A01C9FE10C2BBC63E033200C9C3ECC63A01C9FE14,F5C
670 DATA C2E7C63E013206C9AF3207C93EAF212C1BCD4D003E0C212E1BCD4D003E0C212F,A37
680 DATA 1BCD4D00C3ECC63E043200C93ECE3203C93A03C9FECED8AF3201C93ED121281B,DB9
690 DATA CD4D00C93A07C90F0F0FE61F3209C92109C96E260001C01A09220DC93A07C921,9B1
700 DATA 2D1BCD4D001E207B2A0DC9CD4D007B2A0DC901200009CD4D007B2A0DC901E0FF,A4F
710 DATA 09CD4D007B09CD4D001E0C3E03CD93003A07C9FEF8C264C7AF3206C93ED1212C,C85
720 DATA 1BCD4D003A07C9C6043207C9C9AF3200C9CD62C2CDA2C1CDE1C33A01C9B7CA84,019
730 DATA C7CD33C63A06C9B7CA8EC7CD04C73E01CD31C03AB2C83D32B2C83E0332B2C8CD,058
740 DATA 40C01E003E03CD9300C90000000F3F7F7FFFFFFF007F7F3B0000000000F0FCFE,BF4
750 DATA FEFFFFFF00FEFEBC0000030303030303437F435B5B437F4300C0C0C0C0C0C0,E08
760 DATA C0C2FEC2DADAC2FEC200000000000F1F38306040004000000000000000000F0F8,AD6
770 DATA 1C0C06020002000000000000000000FEFE7CFFFFFFCFB748483000000000FCE2,9CB
780 DATA E1E1FFFFFFF3ED12120C00000101011D3E3F3F3F3F1F1F0E000000000808080B8,AAD
790 DATA 7CE4E4FCE4F8F87000000000000003F706F5D3F3B3F3D3F1F000000000000FC0E,A5D
800 DATA F67ADCFCDC7CFCF800000000006160031310313013430031300000000020043030,827
810 DATA 80CCCC8000B43000000000071F38306E666666666630381F070000E0F81C0CF6,9FA
820 DATA F69696F6F60C1CF8E000381C003C7E007EFFC02AE94106C07EB7281D11C93F1A,E20
```

★はじまった時から読んでいた「読者の闘技場」が終わってしまって残念。陽の字さん，お疲れさまっス!!（東京都杉並区・**中村元樹16才**）……【**影**：陽の字さんは超有名なゲーム・デザイナーが社長をしている会社にみごと入社しました。後に続く若者よガンバレッ!】

PC-8801mkⅡSR以降(N88-日本語BASIC V2モード)用



2人(2匹)で一緒にゴールイン!?

アイスフロー

Icefloe

井上　秀夫

内　容

でんすけ（青）とぱーこ（赤）を操作し，一緒にゴールインするとクリア，というパズルゲームです。

遊びかた

テンキーの[8]，[2]，[4]，[6]で，でんすけを操作します。ぱーこはでんすけに対して反対方向に移動します。時間内にうまくゴールに導いてください。氷原上にある氷塊は，海に落とすと浮いて上を通れるようになります。行きづまったら“G”を押してギブアップも可能です。3回ミスするとゲーム・オーバーですがコンティニューができます(スコアは0から)。全7ステージです。

プログラムについて

オールBASICです。V2モードでRUNしてください。スピードは遅めですが，パズルゲームなので十分遊べると思います。

《第1表》主な変数

X(1),Y(1)	……でんすけの座標
X(2),Y(2)	…ぱーこの座標
ST	……………ステージ数
SC	……………スコア
LF	……………プレイヤーの残り
TM	……………タイム
M(13,11)	……仮想画面
M$(n)	……………一歩進んだときの効果音
C%(0,n)	……キャラクター
GX,GY	…………ゴール座標
PX,PY,C	………キャラクターを表示する座標と種類
A	……………1340行のデータの文字数

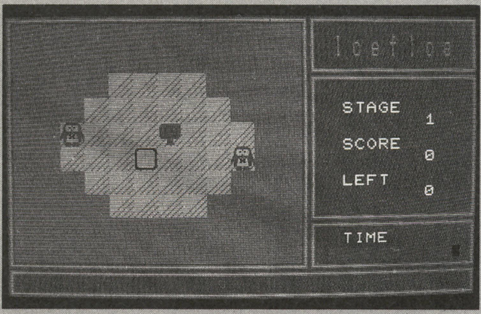
改造について

1340行は移動時のメロディーです。これを変えたいときは，160行のAの値と1340行の文字数が等しくなるようにしてください。また，1340行のデータ内に数字は入れないように注意してください。1430行からはステージ・データになっています。後にある数字はでんすけの座標，ぱ

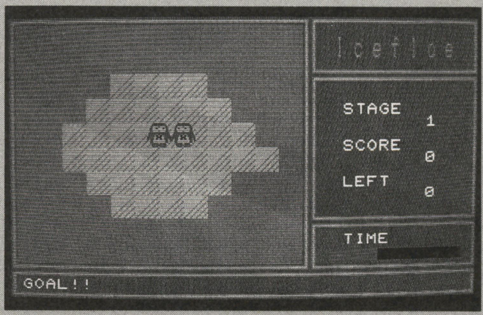
《第2表》ステージ・データについて

①＼②③	0·0	0·1	0·2	1·0	1·1	1·2	2·0	2·1	2·2
0	Q	1	2	3	4	5	6	7	8
1	9	A	B	C	D	E	F	G	H
2	W	J	K	L	M	N	Z	P	O

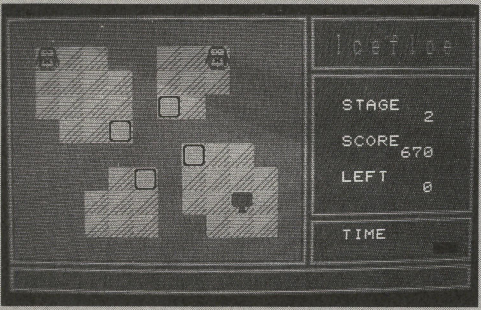
0…氷原　1…氷塊　2…海
例えば，2.1.0(海・氷塊・氷原)の場合，“L”になります。



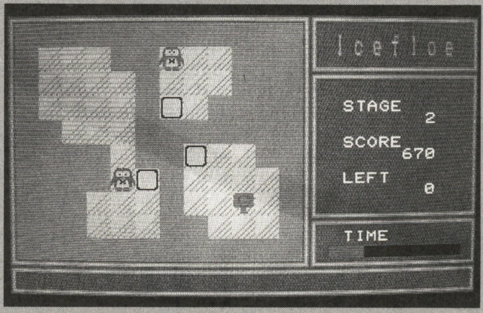
◀《写真1》ブロックを押して新しい床を作ろう



▶《写真2》立て看板のゴールに同時に着くようにしよう



◀《写真3》面が進むほど複雑になる



▶《写真4》うーん，どうすればいいんだ，これは

★ベーマガ歴8年。100冊まであと少しです。ここまでこれたのもプログラム・コーナーのおかげ，8年経ってもあきないところが，すごすぎるぜ!!(埼玉県大里郡・庄司朋幸20才)……【編：このごろはVisual BASICの投稿がすごい！いよいよ，投稿もマルチメディア時代ですね。】

ーこの座標，ゴールの座標です。オリジナル・ステージをつくるときは，**第2表**を利用して入力してください。

1340行以下のデータの内容は**第3表**のようになっています。また，キャラクターと番号は次のように対応しています。

0→氷原　1→氷塊　2→海　3→ゴール
4，5，7，8→でんすけ
9，10，12，13→ぱーこ

《第3表》1340行からのデータ内容

1340	…………移動時の効果音
1350	…………ペイントのデータ
1360〜1340	…キャラクター・データ
1410〜1420	…グラフィック文字とテキスト文字データ
1430〜1490	…ステージ・データ

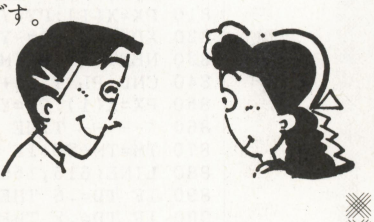
CHECKER FLAG

Dr.D：二つのキャラが正反対に動くパズルゲームはよくあるが，今回の投稿プログラムは“同時ゴール”さえすればよいという単純なものなんじゃが，面はよく考えてあって簡単にはゴールさせてくれない。

編：シンプルそうで実は奥が深いゲームです。

ひとこと

毎月，「まだ88はあるかな？」と心配しているのですが，4月号で88の作品がベスト・プログラマーに輝き，うれしく思いました。88に限らず，旧機種と言われるものでも多くの可能性を持っています。旧機種の作品の掲載を続けていただきたいです。



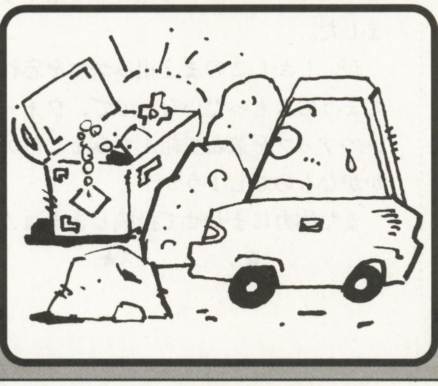
Icefloeのプログラム・リスト

```
100 'Icefloe
110 '===== ｼｮｷ ｾｯﾃｲ =============================================
120 SCREEN 0,0:WIDTH 40,25:CONSOLE 0,25,0,1:CLS 3
130 NEW CMD:CMD UNLINK:NEW CMD:CMD BGM 1:DIM C%(99,14),M(13,11),M$(16)
140 Q(0)=1:Q(1)=4:Q(2)=7:Q(3)=4:Q(4)=1:Q(5)=5
150 F$="Q123456789ABCDEFGHWJKLMNZPORSTUV"
160 A=16:READ M$:FOR I=1 TO A:M$(I)=MID$(M$,I,1):NEXT
170 FOR I=0 TO 13:M(I,0)=14:M(I,11)=14:NEXT
180 FOR I=0 TO 11:M(0,I)=14:M(13,I)=14:NEXT
190 FOR I=1 TO 12:READ D$:D=VAL("&h"+D$):P$=P$+CHR$(D):NEXT
200 ST=1:LF=2:M=1:S$="@37V15T255L64":FOR I=0 TO 7:COLOR=(I,0):NEXT
210 '===== TITLE ==================================================
220 LOCATE 16,5:COLOR 6:PRINT "Icefloe"
230 LOCATE 13,9:COLOR 5:PRINT "WAIT A MINUTE"
240 '===== CHARACTAR ==============================================
250 LINE(0,0)-(31,15),7,BF:FOR I=0 TO 3
260 LINE(I*8,15)-(I*8+31,0),5:NEXT I:GET@(0,0)-(31,15),C%(0,0)
270 LINE(4,1)-(27,14),0,BF:LINE(2,2)-(29,13),0,BF
280 LINE(6,2)-(25,13),7,BF:LINE(4,3)-(27,12),7,BF:GET@(0,0)-(31,15),C%(0,1)
290 LINE(0,0)-(31,15),5,BF:GET@(0,0)-(31,15),C%(0,2):PUT@(0,0),C%(0,0),PSET
300 FOR I=0 TO 1:READ D$:FOR J=1 TO 7:A$=MID$(D$,J*5-4,5)
310 FOR K=1 TO 5:P(K)=INSTR(F$,MID$(A$,K,1))-1:NEXT K
320 LINE(P(1),P(2))-(P(3),P(4)),P(5),BF:NEXT J,I:GET@(0,0)-(31,15),C%(0,3)
330 FOR I=0 TO 1:PUT@(0,0),C%(0,0),PSET:RESTORE 1380:READ D$
340 FOR J=1 TO 13:A$=MID$(D$,J*4-3,4):FOR K=1 TO 4
350 P(K)=INSTR(F$,MID$(A$,K,1))-1:NEXT K
360 LINE(P(1),P(2))-(P(3),P(4)),I+1,BF:NEXT J
370 FOR J=0 TO 1:READ D$:FOR K=1 TO 10:A$=MID$(D$,K*5-4,5)
380 FOR L=1 TO 5:P(L)=INSTR(F$,MID$(A$,L,1))-1:NEXT L
390 LINE(P(1),P(2))-(P(3),P(4)),P(5),BF:NEXT K,J
400 GET@(0,0)-(31,15),C%(0,6):FOR J=4 TO 8:IF J=6 THEN 430
410 READ X1,X2,Y:PUT@(0,0),C%(0,6),PSET:LINE(X1,Y)-(X1+1,Y),0
420 LINE(X2,Y)-(X2+1,Y),0:GET@(0,0)-(31,15),C%(0,I*5+J)
430 NEXT J,I
440 '===== GAMEN ==================================================
450 FOR I=0 TO 5:LINE(I*2,I)-(404-I*2,169-I),Q(I),BF
460 LINE(405+I*2,I)-(639-I*2,37-I),Q(I),BF
470 LINE(405+I*2,I+38)-(639-I*2,135-I),Q(I),BF
480 LINE(405+I*2,I+136)-(639-I*2,169-I),Q(I),BF
490 LINE(I*2,170+I)-(639-I*2,189-I),Q(I),BF:NEXT I
500 PAINT(620,50),P$,1:PAINT(620, 10),P$,1
510 PAINT(10,181),P$,1:PAINT(620,155),P$,1
520 LINE(430,155)-(615,162),6,BF
530 FOR I=1 TO 7:READ D$:FOR J=0 TO 2:FOR K=0 TO 2
540 PUT@(I*25+410+J,K+11),KANJI(VAL("&h"+D$)),OR,4,0
550 PUT@(I*25+411,12),KANJI(VAL("&h"+D$)),OR,7,0:NEXT K,J,I
560 LOCATE 12,9:COLOR 3:PRINT "PUSH SPACE KEY!"
570 IF INP(9)<>191 THEN 570 ELSE CLS
580 FOR I=0 TO 2:READ D$:LOCATE 28,I*3+7:COLOR 7:PRINT D$:NEXT
590 LOCATE 28,18:PRINT "TIME":GOSUB *HYOJI
600 CMD PAL 1,7:CMD PAL 2,61:CMD PAL 3,56:CMD PAL 4,303
610 CMD PAL 5,327:CMD PAL 6,440:CMD PAL 7,511
620 '===== READ STAGE DATA ========================================
630 LOCATE 1,22:PRINT "WAIT A MINUTE":READ DD$,E,F,G,H,GX,GY
640 X(1)=E:Y(1)=F:X(2)=G:Y(2)=H:FOR I=0 TO 9:FOR J=1 TO 4:Z=Z+1
650 D$=MID$(DD$,Z,1):V=INSTR(F$,D$):S(1)=INT((V-1)/9)
660 S(2)=INT((V+8)/3) MOD 3:S(3)=(V+2) MOD 3
670 FOR K=1 TO 3:PX=J*3+K-3:PY=I+1:C=S(K):GOSUB *PS:M(PX,PY)=C
```

★N64の時代は，来ない。なっ!!　影くん!!(静岡県浜北市・寺下秀樹22才)……【**影**：なっ!!て言われてもこまってしまうけれど，これからすごいソフトも出ることだし，期待しましょう。この夏はO157に話題をさらわれたけど……。**編**：関係ないでしょ！】

```
680 NEXT K,J,I:LOCATE 1,22:PRINT SPC(14)
690 FOR I=1 TO 2:PX=X(I):PY=Y(I):C=I*5:GOSUB *PS:NEXT I
700 PX=GX:PY=GY:C=3:GOSUB *PS:M(GX,GY)=3
710 '===== MAIN ===================================================================
720 XD=(INP(0)=239)-(INP(0)=191):YD=(INP(1)=254)-(INP(0)=251)
730 IF INP(2)=127 THEN MS$="GIVE UP! (PUSH SPACE KEY)":GOTO 920
740 TD=.2:GOTO 870
750 FOR I=1 TO 2:MXY=M(X(I)+XD,Y(I)+YD):IF MXY=3 THEN GOSUB *GOAL
760 IF TM=0 THEN I=2:GOTO 830
770 IF MXY=1 THEN GOSUB *PUSH:GOTO 810
780 IF MXY<>0 THEN 810
790 PX=X(I):PY=Y(I):C=0:GOSUB *PS
800 X(I)=X(I)+XD:Y(I)=Y(I)+YD
810 PX=X(I):PY=Y(I):C=XD*2+YD+1+I*5:D(I)=C:GOSUB *PS
820 XD=-XD:YD=-YD:TD=.6:GOTO 870
830 NEXT I:IF TM=0 THEN 630
840 CMD PLAY S$+M$(M):M=M+1:IF M>A THEN M=1
850 PX=X(1):PY=Y(1):C=D(1):GOSUB *PS:GOTO 720
860 '----- TIME -------------------------------------------------------------------
870 TM=TM+TD:IF TM>184 THEN MS$="TIME OUT! (PUSH SPACE KEY)":GOTO 920
880 LINE(615,155)-(615-TM,162),0,BF
890 IF TD=.6 THEN 830
900 IF TD=.2 THEN IF XD=YD THEN 720 ELSE 750
910 '----- MISS -------------------------------------------------------------------
920 LOCATE 1,22:PRINT MS$:CMD PLAY "@5V13T255L8GFEFEDEDCC"
930 IF INP(9)<>191 THEN 930 ELSE GOSUB *SP:LF=LF-1:IF LF>-1 THEN 970
940 LOCATE 1,22:PRINT "CONTINUE? (YES･･･RETURN  NO･･･[N])":LF=2:SC=0
950 IF INP(1)=127 THEN 970
960 IF INP(3)=191 THEN RUN ELSE 950
970 GOSUB *SP:GOSUB *START:GOSUB *HYOJI:GOTO 640
980 '-----------------------------------------------------------------------------
990 CLS 3:COLOR 6:LOCATE 15,5:PRINT "CONGRATUATIONS!"
1000 COLOR 4:LOCATE 14,9:PRINT "YOUR SCORE :";SC:CMD PLAY S$
1010 FOR I=1 TO A:FOR J=1 TO 64:CMD PLAY M$(I):NEXT J,I
1020 COLOR 5:LOCATE 15,15:PRINT "PUSH SPACE KEY"
1030 IF INP(9)<>191 THEN 1030 ELSE RUN
1040 '===== SUB ===================================================================
1050 *PS:PUT@(PX*32-21,PY*16-11),C%(0,C),PSET:RETURN
1060 *PUSH:PH=M(X(I)+XD*2,Y(I)+YD*2)
1070 IF PH=2 THEN B=1:GOTO 1090 ELSE IF PH<>0 THEN RETURN
1080 IF X(I)+XD*2=X(3-I) AND Y(I)+YD*2=Y(3-I) THEN RETURN
1090 PX=X(I):PY=Y(I):C=0:GOSUB *PS:X(I)=X(I)+XD:Y(I)=Y(I)+YD
1100 PX=X(I):PY=Y(I):C=XD*2+YD+1+I*5:GOSUB *PS:M(PX,PY)=0
1110 PX=X(I)+XD:PY=Y(I)+YD:C=1:GOSUB *PS:M(PX,PY)=1
1120 IF B=1 THEN C=0:GOSUB *PS:M(PX,PY)=0:B=0:CMD PLAY "V15@55B16"+S$:RETURN
1130 *HYOJI:LOCATE 34,8:COLOR 7:PRINT USING "##";ST
1140 LOCATE 32,11:COLOR 7:PRINT USING "####";SC
1150 LOCATE 34,14:COLOR 7:PRINT LF:RETURN
1160 *GOAL
1170 IF M(X(1)+XD,Y(1)+YD)<>3 THEN RETURN
1180 IF M(X(2)-XD,Y(2)-YD)<>3 THEN RETURN
1190 FOR J=1 TO 2:PX=X(J):PY=Y(J):C=0:GOSUB *PS:NEXT J
1200 PX=X(1)+XD/2:PY=Y(1)+YD/2:C= XD*2+YD+6 :GOSUB *PS
1210 PX=X(2)-XD/2:PY=Y(2)-YD/2:C=-XD*2-YD+11:GOSUB *PS
1220 LOCATE 1,22:PRINT "GOAL!!":CMD BGM 0
1230 CMD PLAY "@34V13T255L8CRCDE4DRDEF4EREFGAB2R4"
1240 CMD BGM 1:LINE(615,155)-(615-TM,162),0,BF
1250 TM=TM+1:BEEP 1:IF TM>185 THEN BEEP 0:GOTO 1270
1260 SC=SC+10:BEEP 0:GOSUB *HYOJI:GOTO 1240
1270 LOCATE 1,22:PRINT "PUSH SPACE KEY":IF INP(9)<>191 THEN 1270
1280 GOSUB *SP:GOSUB *START:ST=ST+1:IF ST=8 THEN 990
1290 GOSUB *HYOJI:RETURN
1300 *START:LINE(430,155)-(615,162),6,BF:LINE(10,5)-(394,164),5,BF
1310 TM=0:M=1:Z=0:RETURN
1320 *SP:LOCATE 1,22:PRINT SPC(38):RETURN
1330 '===== DATA ==================================================================
1340 DATA CEGGFEDREDEDCCCR
1350 DATA 33,CC,00,33,CC,00,CC,33,00,CC,33,00
1360 DATA 41RA622T96CBJD6AELE6A2L2283B32K3N32
1370 DATA 84972M4N42G6L62M6N7288B82K8N82A9L92
1380 DATA 8QNQ61P1520243R536S627T718U8Q9V9QA2AQB1BTAVAUBVB4ARC
1390 DATA 82E5773Z47H2N57G3N57D7W77A8L8799MA78BNC7FDGD7C8E83
1400 DATA H8J83D9W93CAEA3HAJA3F5G56E6H767DEF6HDZF66EPE6QQQQ7
1410 DATA 9,18,3,12,18,3,11,19,4,12,21,3
1420 DATA 2349,2363,2365,2366,236C,236F,2365,STAGE,SCORE,LEFT
1430 DATA 000000000W200QQ0ZQQ8Z1Q80QQ00W2000000000,3,5,10,6, 7,5
1440 DATA 0000W8Q0W2Q0W2B0Z50000L80JW20QW20QZ20000,2,2, 9,2,10,8
1450 DATA 0000WLQ2WLQ2W002WW22WW22W002WQQ2WQQ20000,2,2, 3,2, 6,5
1460 DATA 00000W80WW68JW780000Z0Z0Z2Q0Z4900W800000,6,9, 9,3, 6,3
1470 DATA 00000Q20Z390ZA30Z390ZA30Z3900Q2000000000,4,8, 8,8, 6,5
1480 DATA 0000W762J6FBW8Z20Z80W762J8ZBW6620Z800000,2,2,11,3, 7,5
1490 DATA 0000W2Z2JBZ2J2Z2W800W00000000J3B0WQ20000,2,2, 5,8,10,3
```


★パソコン通信のアンケートの項目に『したいけどできない』っていうのも入れてほしい。興味はあるのに「興味なし」に丸をつけるのは，かなり心が痛む……。（兵庫県宝塚市・**田中智宏15才**）……【**影：痛む心がよくわかる。私のふところもいつも痛んでいます。**】



一桁(けた)の足し算なのに結構(けっこう)考えさせせられるよ

あっしゅ

山田　秀男

ストーリー

長年の宝探しの末に，ついに幻の秘宝を見つけたあなた。だが，そのとき無残にも岩が崩(くず)れ落ちて宝は岩の向こう側に……。「このままでは悔しくて帰れない！」愛車『ハイパーあっしゅ』でこの岩を圧縮して通り道を作り，すべての宝を運び出せ！

《第1表》面データ内訳

画面構成	横15×縦11
データ内容	0…スペース 1…壁 2〜B…0〜9の岩 C…宝物 D…出口 E…ハイパーあっしゅ
データ構成	1データ＝1行（15個） 1面＝11データ

遊びかた

RUNするとタイトル画面が現れます。ここでスペース・キーを押すとゲーム・スタートです。

操作は8，2，4，6キーで愛車『ハイパーあっしゅ』を上下左右に操(あやつ)ります。

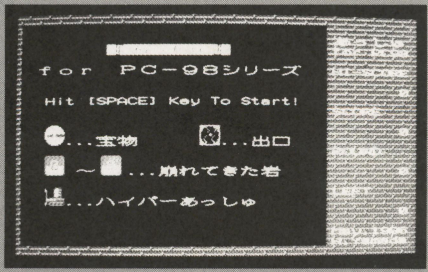
画面には『ハイパーあっしゅ』のスキャン結果である“岩密度”の表示された岩が並んでいるので，“岩密度”の大きい岩を押していき，小さい岩を潰(つぶ)して道を

CHECKER FLAG

編：典型的パズルゲームですね。岩密度を足しあわせて新しい岩ができるというアイデアは良いと思います。
Dr.D：プログラムも短くまとまっていて良いな。

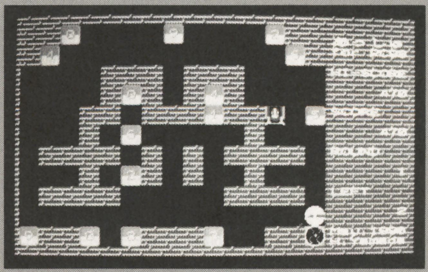
《第2表》変数表［( )付きの物は2次元配列変数］

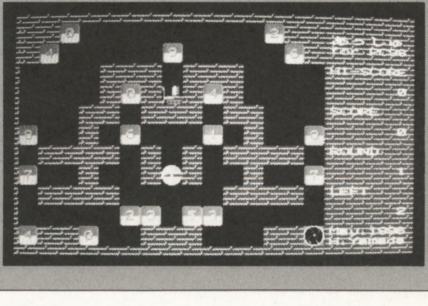
CX,CY	ハイパーあっしゅのX, Y座標	HI,SC	ハイスコア，現スコア
X,Y	ハイパーあっしゅの移動量	WT	BEEP音用ウェイトカウント（386:20MHzで50）
C	ハイパーあっしゅの表示キャラNo.	TM$	スタートした時刻
C1	ハイパーあっしゅの移動先のマップデータ	CH%( )	ハイパーあっしゅキャラクター・データ
C2	ハイパーあっしゅの移動先のさらに一つ先のマップデータ	MC%( )	ハイパーあっしゅ以外のキャラクター・データ
RDFIN	最終面No.	MP( )	マップデータ（表示中の面）
RD	現行面No.	MA$( )	マップデータ（展開前）
LF	やり直し回数残りカウント		



▲《写真1》岩をどかし宝物を出口まで運ぶのだ

▶《写真2》1面では岩を合成する方法を学ぼう





◀《写真3》自分の通るべき道も確保しておこう

★BMを学校に持っていくと，みんな「いい本だね」というのに買おうとしません。どうすればいいでしょう。（埼玉県行田市・横田昌彦15才）……【影：横田君を行田市BM出版販売部長にします。部長！がんばってベーマガ仲間を増やしてくれたまえ！】

作っていきます。

そして，宝物を出口まで押していけば1面クリアです。

もし途中で行き詰ったら，ESC キーを押せば最初からやり直せます（ただし3回行き詰ったらゲーム・オーバーです）。

プログラムについて

データ量を減らすため，キャラクターについては横16ドットでデータを持っており，プログラム実行時に画面上で横2倍に展開しています。また，0～9の数字付きキャラは，PUT(x,y)，KANJI命令を使い，8×8ドット文字と合成して作っています(どういう手順で作っているかは，160行のscreen命令で一番後ろの0を1に変えれば見られます)。

あとがき

とりあえず，選りすぐりの5面分のデータを用意したので結構遊べると思います(飽(あ)きたら，表を参考にしてオリジナルの面を一杯作ってください)。

それにしても，就職して以来忙しくてまったくプログラムを組む暇がなくなりました。

が，しかしこのまま組みかたを忘れてしまうのももったいないので，ウォーミング・アップを兼ねて組んでみましたがいかがなものでしょうか？

また体力にまかせて投稿しますね！

★　★

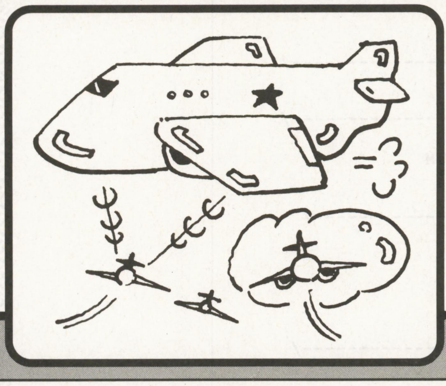
あっしゅのプログラム・リスト

```
100 '
110 ' 『あっしゅ』 for N88-日本語BASIC(86) ver.6.0
120 '
130 ' H.Yamada(SPM) at 1996.5.11
140 '
150 '---------------------------------------------------------------------/
160 SCREEN 0,0,0,0:WIDTH 40,25:CONSOLE 0,25,0,0:COLOR 0:CLS 3
170 CLEAR:HI=0:RDFIN=5:WT=50                              'WTは386(20MHz)で調整
180 DIM MC%(97,13),CH%(97,3),MA$(RDFIN-1,10),MP(14,10)
190 RESTORE 1410  '----- Data Read Routine ---------------------------------/
200 FOR K=0 TO 5:FOR I=2 TO 48 STEP 24:READ A$
210   FOR J=0 TO 23:MC%(I+J,K)=VAL("&h"+MID$(A$,J*4+1,4)):NEXT
220 NEXT:MC%(0,K)=16:MC%(1,K)=16:NEXT
230 'Make of Char. ---------------------------------------------------------/
240 LOCATE 8,8,0:PRINT "WAIT A MOMENT PLEASE":PUT(16,0),MC%(0,0)
250 FOR I=32 TO 176 STEP 16:PUT(I,0),MC%(0,1):NEXT
260 FOR I=2 TO 5:PUT(160+I*16,0),MC%(0,I):NEXT
270 FOR J=0 TO 15:FOR K=0 TO 15
280   PSET(256+K,J),POINT(239-K,J):PSET(272+J,K),POINT(240+J,15-K):NEXT K,J
290 FOR I=0 TO 9:PUT(I*16+36,4),KANJI(&H130+I),XOR:NEXT
300 FOR I=1 TO 17:LOCATE 20,10:PRINT USING "## TIMES LEFT";17-I
310   FOR J=0 TO 15:FOR K=0 TO 15:C=POINT(I*16+J,K)
320     PSET (I*32+J*2,16+K),C:PSET (I*32+J*2+1,16+K),C:NEXT:NEXT:NEXT
330 'Char, Data Get --------------------------------------------------------/
340 FOR I=0 TO 13:GET(I*32,16)-(31+I*32,31),MC%(0,I):NEXT
350 FOR I=0 TO 3:GET(448+I*32,16)-(479+I*32,31),CH%(0,I):NEXT:CLS 3
360 ' Round Data Reading ---------------------------------------------------/
370 FOR I=0 TO RDFIN-1:FOR J=0 TO 10:READ MA$(I,J):NEXT:NEXT
380 SCREEN ,,,1 'Screen Init. ----------------------------------------------/
390 FOR I=0 TO 19:FOR J=0 TO 11:PUT(I*32,J*16),MC%(0,1),PSET:NEXT:NEXT
400 RESTORE 1300:GOSUB *DISPST:GOSUB *DISPLAY
410 *TITLE '------------------------------------------------------------------/
420 GOSUB *TEXTCLR:RESTORE 1330:GOSUB *DISPST
430 PUT(48,88),MC%(0,12):PUT(288,88),MC%(0,13):PUT(48,112),MC%(0,2)
440 PUT(136,112),MC%(0,11):PUT(48,136),CH%(0,0)
450 WHILE INPUT$(1)<>" ":WEND:GOSUB *BT2
460 TM$=TIME$:RD=1:LF=2:SC=0:C=0  '---------- Init. ----------------------/
470 GOSUB *TEXTCLR:GOSUB *DISPLAY
480 *START ' MAKE OF SCREEN -----------------------------------------------/
490 FOR Y=0 TO 10:FOR X=0 TO 14:MP=VAL("&H"+MID$(MA$(RD-1,Y),X+1,1))
500   IF MP=14 THEN CX=X:CY=Y:MP=0
510   MP(X,Y)=MP
520   PUT(X*32+8,Y*16+8),MC%(0,MP),PSET
530 NEXT:NEXT
540 PUT(CX*32+8,CY*16+8),CH%(0,0),PSET
550 *MAIN ' MAIN ROUTINE --------------------------------------------------/
560 K$=INPUT$(1):X=0:Y=0
570 IF K$="4" AND CX>0 THEN C=0:X=-1 ELSE IF K$="6" AND CX<14 THEN C=2:X=1
580 IF K$="8" AND CY>0 THEN C=1:Y=-1 ELSE IF K$="2" AND CY<10 THEN C=3:Y=1
590 IF K$=CHR$(27) THEN *GIVEUP
600 PUT(CX*32+8,CY*16+8),CH%(0,C),PSET
610 IF X=0 AND Y=0 THEN *MAIN
620 C1=MP(CX+X,CY+Y)
630 IF CX+X*2<0 OR CX+X*2>14 OR CY+Y*2<0 OR CY+Y*2>10 THEN C2=1 ELSE C2=MP(CX+X*
2,CY+Y*2)
640 IF C1=0 THEN GOSUB *ASHMOVE:GOTO *MAIN
650 IF C1=1 OR C1=13 THEN *MAIN
660 IF C1=12 THEN IF C2=13 THEN 800 ELSE IF C2<>0 THEN *MAIN
670 '---------- c1 = Numbers ------------
680 IF C2=0 THEN GOSUB *BLKMOVE:GOTO *MAIN
690 IF C2=>2 AND C1=>C2 THEN MP(CX+X,CY+Y)=(((C1-2)+(C2-2)) MOD 10)+2:BEEP:SC=SC
+(C1-2)*10+(C2-2)*10:GOSUB *DISPLAY:GOSUB *BLKMOVE
700 GOTO *MAIN
710 *BLKMOVE ' BLOCK MOVE ------------------------------------------------/
720   MP=MP(CX+X,CY+Y):MP(CX+X*2,CY+Y*2)=MP:MP(CX+X,CY+Y)=0
730   LINE ((CX+X)*32+8,(CY+Y)*16+8)-STEP(31,15),0,BF
740   PUT((CX+X*2)*32+8,(CY+Y*2)*16+8),MC%(0,MP),PSET
750 *ASHMOVE ' あっしゅ MOVE -------------------------------------------/
760   LINE (CX*32+8,CY*16+8)-STEP(31,15),0,BF
770   PUT((CX+X)*32+8,(CY+Y)*16+8),CH%(0,C),PSET
780   CX=CX+X:CY=CY+Y
790   RETURN
800 ' STAGE CLEAR ---------------------------------------------------------/
810   GOSUB *BT2:SC=SC+1000:GOSUB *DISPLAY
820   LINE ((CX+X)*32+8,(CY+Y)*16+8)-STEP(31,15),0,BF
```


★姉の関数電卓をいじってみた。なんとプログラミングができるではないか!! こんな僕は時代遅れ!?(愛知県海部郡・**中川健太郎17才**)
……【編：ポケコン・コーナーも人気がおとろえない。プログラミングを愛する気持ちはハードの性能で区別できないものなのです。】

```
830    PUT ((CX+X*2)*32+8,(CY+Y*2)*16+8),MC%(0,12),XOR
840    IF RD<RDFIN THEN RD=RD+1:GOSUB *BLOCKFULL:GOTO *START
850  ' ALL CLEAR -----------------------------------------------------------/
860    GOSUB *TEXTCLR:GOSUB *BT2:GOSUB *BT1
870    RESTORE 1360:GOSUB *DISPST:GOSUB *DISPTM
880    FOR I=1 TO 13:PUT(I*32,80),MC%(0,I):NEXT
890    PUT(64,138),CH%(0,0):PUT(380,138),CH%(0,2)
900    WHILE INPUT$(1)<>" ":WEND:GOTO *TITLE
910  *GIVEUP ' GIVE UP ----------------------------------------------------/
920    GOSUB *BT1:GOSUB *BLOCKFULL
930    IF LF>0 THEN LF=LF-1:GOSUB *DISPLAY:GOTO *START
940  ' GAME OVER -----------------------------------------------------------/
950    FOR I=0 TO 5:GOSUB *BT1:NEXT
960    GOSUB *TEXTCLR:RESTORE 1380:GOSUB *DISPST:GOSUB *DISPTM
970    LOCATE 5,9:PRINT USING "今回のスコア:########";SC
980    WHILE INPUT$(1)<>" ":WEND:GOTO *TITLE
990  *DISPLAY ' Display Hi-Score To Left --------------------------------/
1000   LOCATE 32,11:PRINT USING "#######";SC
1010   IF SC>HI THEN HI=SC
1020   LOCATE 32,7:PRINT USING "#######";HI
1030   LOCATE 32,15:PRINT USING "#######";RD
1040   LOCATE 32,19:PRINT USING "#######";LF
1050   RETURN
1060 *BLOCKFULL ' -------------------------------------------------------/
1070   FOR I=0 TO 10:FOR J=0 TO 14
1080     PUT(J*32+8,I*16+8),MC%(0,1),PSET
1090   NEXT:NEXT
1100   RETURN
1110 *TEXTCLR ' ---------------------------------------------------------/
1120   LINE (8,8)-(487,183),0,BF
1130   FOR I=1 TO 24:FOR J=1 TO 29
1140     LOCATE J,I:PRINT " ";
1150   NEXT:NEXT
1160   RETURN
1170 *DISPTM '-----------------------------------------------------------/
1180   LOCATE 5,13:PRINT USING "始めた時刻  :@";TM$
1190   LOCATE 5,15:PRINT USING "現在の時刻  :@";TIME$
1200   RETURN
1210 *DISPST '-----------------------------------------------------------/
1220   READ DX,DY,DC,DS$:IF DX=0 THEN COLOR 0:RETURN
1230   LOCATE DX,DY:COLOR DC:PRINT DS$:GOTO 1220
1240 'Beep etc. ---------------------------------------------------------/
1250 *BT1: FOR BT=0 TO 10:BEEP 1:GOSUB *WT1:BEEP 0:GOSUB *WT1:NEXT:RETURN
1260 *BT2: FOR BT=0 TO 10:BEEP 1:GOSUB *WT2:BEEP 0:GOSUB *WT2:NEXT:RETURN
1270 *WT1: FOR W=0 TO WT:NEXT:RETURN
1280 *WT2: FOR W=0 TO WT*5 :NEXT:RETURN
1290 'Display Datas -----------------------------------------------------/
1300 DATA 31,2,0,"あっしゅ" ,31,3,0,"for PC98" ,31,5,0,"HI-SCORE"
1310 DATA 31,9,0,"SCORE"    ,31,13,0,"ROUND"   ,31,17,0,"LEFT"
1320 DATA 31,22,0,"H.Yamada",31,21,0,"May.1996",0,0,0,0
1330 DATA 9,3,4,"『あっしゅ』" ,2,5,0,"ｆｏｒ　ＰＣ－９８シリーズ
1340 DATA 3,8,2,"Hit [SPACE] Key To Start!" ,5,12,0,"...宝物          ...出口"
1350 DATA 6,15,0,"～   ...崩れてきた岩" ,5,18,0,"...ハイパーあっしゅ" ,0,0,0,0
1360 DATA 5,3,4,"ＡＬＬ　ＣＬＥＡＲ！！" ,5,7,0,"おめでとう～～～(^_^/"
1370 DATA 7,18,0,"よくやったねっ！" ,5,21,2,"Hit [SPACE] Key To Title" ,0,0,0,0
1380 DATA 5,3,4,"ＧＡＭＥ　ＯＶＥＲ！" ,4,6,0,"また挑戦してねっ(^_^)!"
1390 DATA 3,18,2,"Hit [SPACE] Key To Title" ,0,0,0,0
1400 'character datas ---------------------------------------------------/
1410 DATA 3000EFFF00002000EFFF0000DFFFCFFF0000AAAA000000000010FFF700000018FFF700
00FFF7FFE70000AAAA00000000
1420 DATA 3000EFFF00002000EFFF0000DFFFCFFF0000AAAA000000000010FFF700000018FFF700
00FFF7FFE70000AAAA00000000
1430 DATA FE7F0000000003C00000FC3F01800000FE7F01800000FE7F01800000FE7F01800000FE
7F01800000FE7F01800000FE7F
1440 DATA 0180FE7FFE7F0180FE7FFE7F0180FE7FFE7F0180FE7FFE7F0180FE7FFE7F0180FE7FFE
7F03C0FC3FFC3FFE7F00000000
1450 DATA E007E007E007801FF81FF81F003FFC3FFC3F007CFE7FFE7F0078FE7FFE7F00F8FFFFFF
FF00F0FFFFFFFF80F17FFE8001
1460 DATA 80C17FFE800100C0FFFFFFFF00C0FFFFFFFF0000FE7FFE7F0000FE7FFE7F0000FC3FFC
3F0000F81FF81F0000E007E007
1470 DATA FFFFE007E0071FF818181818 17E4042004200BC2024002400BC10240024011820180 01
800180818081800180C181C181
1480 DATA 1184818081802188018001800180018041900 3C00240425023C80240224817E4042014
241FF818181818FFFFE007E007
1490 DATA 0000000000000000FC00000060009C816080F8001CC1E0C0E0001CC1E0C0F8001C41E0
40E0001C41E040F8001C41E040
1500 DATA E0001C41E0400000FC5F0040FF07FF7F00780000FF7F807F0000FF7F0040FE0F01D000
C06D1B00C000C0FE0F00800080
1510 DATA 000003C003C00000FFFFFFFF00001E781E780000CC330C300000FFFF0C3003C0FC3F0C
30C3C33C3CCC33E3C7EC370000
1520 DATA 83C1EC370000A3C5CC332004A3C5CC33200483C1EC37000083C1EC37000083C1EC3700
0003C00C300000000FFFF0000
1530 ' round datas -------------------------------------------------------/
1540 DATA 112000000000411,1600000B0000081,000011101110000,0000121E1610000
1550 DATA 000110111011000,A0010800030100A,011110101011110,9001001C1001009
1560 DATA 011110000011110,000004507500000,61120011100011D
1570 DATA 136911148A11791,000000000000001,156311000000000,11111A943000E30
1580 DATA 000028551111111,100000028900011,10C000000029481,100007895681 9B1
1590 DATA 089118928B95000,198679BB89200D1,119859000000015
1600 DATA 000000564000000,00E011111178000,00001000096A000,0010100C0010000
1610 DATA 901017600010000,0815689A0010100,201B51111110140,030000000000683
1620 DATA 1B0001111111111,120111000000000,10000000000000D
1630 DATA 000000000000000,300110000011004,0000020C0600000,000011111110000
1640 DATA 00001D009B10000,00101000B810100,101011191110101,0010000A0000100
1650 DATA 001001161100100,000000748000000,501100E00001106
1660 DATA 030005090400040,5009000BA030006,000010912100100,AB0001B10101008
1670 DATA 076011011110070,00001146501B000,94B718851117788,230001052100111
1680 DATA 329A01D31198000,30C760111000E34,060070010990000
```

PC-9801シリーズ互換機(N88-日本語BASIC(86)DOS-BASIC)用



縦スクロール・シューティング!

Dog Fight(ドッグファイト)

吉川　将

内　容

縦スクロールもどきのシューティング・ゲームです。ただひたすら敵を倒し，エリアのボスを倒してください。エリアが増えるたびに，敵の種類が増えます。5エリアクリアすると，エンディングです。ボスのタイプは，2種類あります。ボスに当たるとシールドがあっても一撃でやられます。各エリアの最初では，スコアによって自機弾を増やしたり，バリアをつけたりできます。

最初のうちにできるだけスコアを稼(かせ)いでおかないとあとで苦労します。

操　作

タイトル画面でスペース・キーを押すか，もしくは，何十秒か待つと始まります。テンキーの[2]，[4]，[6]，[8]で自機移動，スペース・キーで弾を撃ちます。

動作環境

16色表示可能で，FM音源が使える機種です。FM音源のない機種は，PLAY文をとってください。

プログラム

プログラムはすべてBASICです。まずキャラクター作成プログラム**(リスト1)**を打ち実行します。一度実行するともういりません。でも，セーブをしておいてください。その後メイン・プログラム**(リスト2)**をの後メイン・プログム**(リスト2)**を打ち実行してください。

何か所か論理式を使ったので，プログでもよく見ていけば何をやっているのかわかると思います。

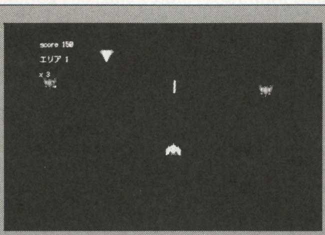
アルゴリズムのほとんどは，自分で考えて作ったので，もし能率の悪い処理があればなおしてください。かなり処理が重いと思います。処理速度が遅い場合は，まず星の数を減らし，それでも遅ければ，自機の弾数や敵の数を減らしてください。CONFIG.SYSにEMSドライバ(EMM386.EXE)があれば，はずしてください。かなり速くなります。

処理速度が速い人は，waitをおいてください。主な変数は**第1表**のとおりです。

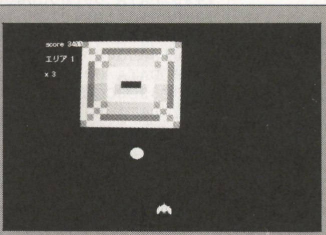
《**第1表**》変数表

C$( )	文字のデータ	BI, BJ	ボスの移動方向
D$( )	文字のデータ	CH( )	敵の出現位置
K(,)	キャラクター・データ	I, II	何が押されたか
T(,)	弾データ	KI	残機
N( )	ボスデータ	KI( )	敵の種類
X, Y	自機の座標	ER	エリア
BX, BY	ボスの座標	DC	スコア
XT( ), YT( )	弾の座標	SK	撃墜数
TX( ), TY( )	敵の座標	V	弾の種類
OX( ), OY( )	敵の弾座標	SA	最大弾発射数
HX( ), HY( )	星の座標	FF	カウント

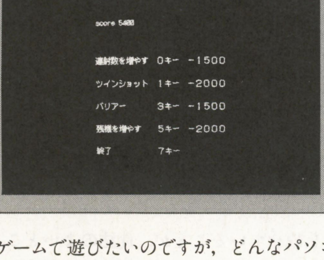
◀《写真1》タイトル画面



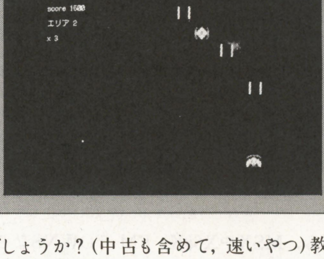
◀《写真2》ザコをなるべく逃がさず倒そう



◀《写真3》ボス決戦! 敵の弾をよけ撃ちまくれ



◀《写真4》スコアによってパワーアップできる



◀《写真5》ツイン・ショット+3連射+バリアだ!

★影さん，98用DOSゲームで遊びたいのですが，どんなパソコンがいいんでしょうか?(中古も含めて，速いやつ)教えてください。(山形県鶴岡市・井上雄平13才)……【影：ウーム，こまったな。パワーアップ情報も参考にして,，いいハードを見つけてください。】

《リスト2》Dog Fightのメイン・プログラム・リスト

```
10 CLEAR &H100:PLAY ALLOC 255,255,255:RANDOMIZE(VAL(RIGHT$(TIME$,2)))
20 CLS 3:CONSOLE 0,25,0,1:SCREEN 3,0,0,1:WIDTH 40,20:DEFINT A-Z:DEFSNG D
40 COLOR 7,,,,2:DIM C$(13):FOR A=0 TO 8:READ C$(A):NEXT
50 FOR A=9 TO 13:READ A$:C$(A)="『"+A$+"－ Ａｒｅａ』":NEXT
60 DIM K(210,6),T(210,3),N(9830)
70 DEF SEG=VARPTR(K(0,0),1):BLOAD "dog.chr",VARPTR(K(0,0),0)
80 LINE(13,0)-(16,25),6,BF:GET@(0,0)-(16,25),T(0,0)
90 LINE(35,0)-(38,25),6,BF:GET@(11,0)-(38,25),T(0,1)
100 LINE(50,0)-(53,3),6,BF:GET@(50,0)-(53,3),T(0,2)
110 CIRCLE(114,12),14,2,,,.86,F,6:GET@(100,0)-(129,25),T(0,3)
120 '------------------------------ ﾀｲﾄﾙ&ｼｮｷｶ ------------------------------------
130 COLOR 7,,,,2:MH=8:GOSUB *MH
140 LOCATE 6,10:PRINT"スペースキーを押してください"
150 LOCATE 12,12:PRINT"1996 T.YOSHIKAWA":R=-1:FR=0:A=0:B=0:C=0
160 WHILE INP(&HE9)<>191 AND FR=0:A=A+1:B=B+1:IF A>14 THEN A=1
170 IF B>C THEN R=-R
180 ROLL R:COLOR=(A,&H80+B):IF B>C THEN B=0:C=C+30:IF C=450 THEN FR=1
190 WEND
200 WIDTH 80,25:DC=1500:ER=1:KI=3:GOSUB *MH:CLS 2:COLOR,,,,2:COLOR=(14,0)
210 HP=1:V=0:SA=1
220 S=ER+1:MA=(20-ER*2):T1=ER+4:TE3=ER*2:KE=1:FF=0:BH=35+ER*5:CC=0
230 GOSUB *OP:GOSUB *KP
240 '------------------------------ ﾒｲﾝ ----------------------------------------
250 *MAIN:WHILE FF<1000:IF HP=<0 THEN *OVER
260 GOSUB *JI:GOSUB *UTU:GOSUB *KEI:CC=CC+1:GOSUB *JH
270 FOR A=1 TO 4:PSET(HX(A),HY(A)),0:HY(A)=HY(A)+4
280 PSET(HX(A),HY(A)),INT(RND*7)+1:NEXT
290 GOSUB *FU2
300 IF (1 AND KE)=1 THEN GOSUB *TE:GOSUB *HA:GOSUB *TH ELSE GOSUB *BT
310 FF=FF-(KE=1)
320 IF (2 AND KE)=2 THEN GOSUB *HA2:GOSUB *BH:GOTO 410
330 WEND:FF=0:KE=INT(RND*2)+2
340 '------------------------------ ﾎﾞｽ ----------------------------------------
350 BX=50:BY=20:TH=0:BI=-1:BJ=-1:CLS 2:GOSUB *KP
360 FOR A=&HF TO 0 STEP -1:COLOR=(0,A):FOR B=0 TO 1000:NEXT B,A
370 FOR D=1 TO 14 STEP .35
380 RESTORE 1990:FOR A=0 TO 12:READ A$:FOR B=0 TO 14:C=VAL("&h"+MID$(A$,B+1,1))
390 LINE (B*D+50,A*D+20)-(B*D+D+49,A*D+D+19),C,BF:NEXT B,A,D
400 GET@(50,20)-(259,201),N
410 LINE(BX,BY)-(BX+210,BY+182),0,BF:ON TH+1 GOSUB *X,*Y
420 PUT@(BX,BY),N
430 IF BH<0 THEN 440 ELSE GOTO *MAIN
440 FOR A=0 TO 30:FOR B=0 TO 200:NEXT
450 CIRCLE((BX+RND*210),(BY+RND*182)),(RND*100),6,,,,F,2:GOSUB *O2:NEXT
460 IF ER=5 THEN GOTO 520
470 DC=DC+2000*ER:ER=ER+1
480 GOSUB *MH:CLS 2:COLOR,,,,2
490 IF HP=3 THEN COLOR=(14,&HF00) ELSE IF HP=2 THEN COLOR=(14,&HF0) ELSE COLOR=(
14,0)
500 GOTO 220
510 '------------------------------ ｸﾘｱ ----------------------------------------
520 WIDTH 40,25:COLOR 5:LOCATE 15,2:PRINT "スコア";DC
530 LOCATE 15,4:PRINT "撃墜数";SK:LOCATE 5,6:PRINT "ランク"
540 IF DC>20000 THEN A=0 ELSE IF DC>10000 THEN A=1 ELSE A=2
550 LOCATE 15,6:PRINT C$(A)
560 FOR A=1 TO 6:PUT@(100,A*32+96),K(0,A),PSET:LOCATE 15,A*2+6:PRINT KO(A):NEXT:
LOCATE 2,22:PRINT "  E          N          D ":WHILE -1:WEND
570 '------------------------------ ﾎﾞｽﾉｲﾄﾞｳ ------------------------------------
580 *X:IF BX=50 OR BX>=360 THEN BI=-BI
590 BX=BX+(2*ER+5)*BI:TH=-(INT(RND*30)=0):RETURN
600 *Y:IF BY=20 OR BY>=130 THEN BJ=-BJ
610 BY=BY+(2*ER+3)*BJ:TH=(INT(RND*15)=0)+1:RETURN
620 '------------------------------ ﾎﾞｽﾉﾀﾏ -------------------------------------
630 *BT FOR W=0 TO 200:NEXT:FOR A=0 TO 3:IF KI(A)=0 THEN TX(A)=BX+(RND*181):TY(A
)=BY+(RND*157):KI(A)=1:BTX(A)=(X-TX(A))/10:BTY(A)=(Y-TY(A))/10:XY=BTX(A)^2+BTY(A
)^2:D=7/SQR(XY)*(.2*ER+1):BTX(A)=D*BTX(A):BTY(A)=D*BTY(A)
640 LINE(TX(A),TY(A))-(TX(A)+29,TY(A)+25),0,BF:TX(A)=TX(A)+BTX(A):TY(A)=TY(A)+BT
Y(A):IF TX(A)<50 OR TX(A)>560 OR TY(A)>360 OR TY(A)<48 THEN KI(A)=0 ELSE PUT@(TX
(A),TY(A)),T(0,3),PSET
```

CHECKER FLAG

影：む，シューティングか！オレにまかせろ～！ん？ボスが毎回同じだなぁ。手を抜かず各面ごとに変えてほしかったぞ。

Dr.D：プログラムは見た目もスッキリしていていいぞ！

苦労したところ

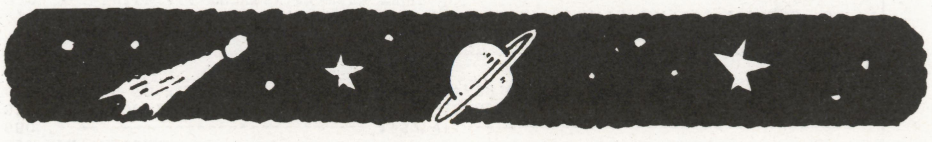
BASICで，初めて作ったプログラムなのでエラーがやたら多いし，バグの原因がわからないことが多く，そのデバッグ作業や，プログラムの処理速度を速くするのに苦労しました。それと当たり判定を正確にするのがむずかしかった。

最後に

5エリアは，かなりむずかしいので簡単にはクリアできないでしょう。作った本人でさえ数回しかクリアしていません。初めて作ったプログラムのわりには，よくできたと思っています。今度は実用プログラムを作って送りたいと思います。

《リスト1》Dog Fightのキャラクター作成プログラム・リスト

```
10 SCREEN 3,0,0,1:COLOR ,,,,2:DEFINT A-Z
20 DIM K(210,6)
30 FOR D=0 TO 6:FOR A=0 TO 12:READ A$:FOR B=0 TO 14:C=VAL("&h"+MID$(A$,B+1,1))
40 LINE (B*2+D*40,A*2)-(B*2+1+D*40,A*2+1),C,BF:NEXT B,A,D
50 FOR D=0 TO 6:GET@(0+D*40,0)-(29+D*40,25),K(0,D):NEXT
90 DEF SEG=VARPTR(K(0,0),1):BSAVE "dog.chr",0,3000
110 END
120 DATA 000eeee2eeee000,0eeee00200eeee0,ee0000a2a0000ee,e0000911190000e
130 DATA 0060911a1190600,001111252111100,01311a555a11310,59311a555a11395
140 DATA 593111252111395,5931011a1101395,511000111000115,5110002a2000115
150 DATA 520002020200025
160 DATA 202000000000202,aaa000202000aaa,accaaaa2aaaacca,acccccc8cccccca
170 DATA acc1cc888cc1cca,0ac1c88888c1ca0,0acccc888cccca0,00acacc8ccaca00
180 DATA 000a0accca0a000,000300aca003000,0000000a0000000,000000020000000
190 DATA 000000000000000
200 DATA 002000000000200,022111111111220,222111111111222,022111111111220
210 DATA 002111111111200,000111111111000,000011111110000,000011111110000
220 DATA 000001111100000,000001111100000,000000555000000,000000555000000
230 DATA 000000050000000
240 DATA 0cc000030000cc0,0cc000333000cc0,cc00033333000cc,cc00333333300cc
250 DATA bb0333222333 0bb,bbb333222333bbb,bbb333222333bbb,bbb333222333bbb
260 DATA bb09999999990bb,cc00333333300cc,cc00033333000cc,0cc000333000cc0
270 DATA 0cc000030000cc0
280 DATA 000002626200000,000006262600000,000002626200000,005555555555500
290 DATA 000333333333000,000033333330000,555555555555555,000033333330000
300 DATA 000333333333000,005555555555500,000002626200000,000006262600000
310 DATA 000002626200000
320 DATA 000000222000000,000000232000000,000002a3b200000,00002aa3bb20000
330 DATA 0002aaa3bbb2000,222aaaa3bbbb200,23333333bbbbb22,22bbbbb33333332
340 DATA 002bbbb3aaaa222,0002bbb3aaa2000,00002bb3aa20000,000002232200000
350 DATA 000000222000000
360 DATA 000000020000000,000000222000000,110008222800011,330208888802033
370 DATA 118a8888888a811,008a8444448a800,2aa884111488aa2,008a8444448a800
380 DATA 118a8888888a811,330208888802033,110008222800011,000000222000000
390 DATA 000000020000000
```

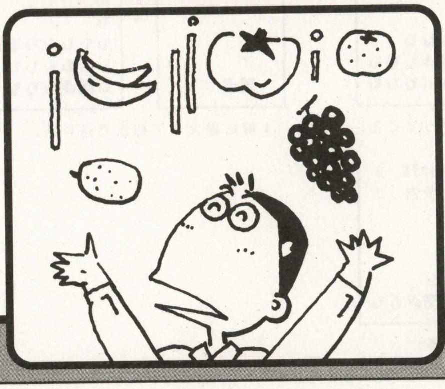


★TOWNSの情報が載っていてホッとします。TOWNS用Windows95についても，きっちりとフォロー。うれしいです!!（福岡県久留米市・水落正勝52才）……【編：もう読んでくれたでしょうか。TOWNS用Win95のセットアップ法を紹介しています。苦労したんだから！】

```
650 NEXT:RETURN
660 '------------------------------ ｷｬﾗﾌﾟｯﾄ ------------------------------------------
670 *KP:X=290:Y=360:PUT@(X,Y),K(0,0):TM=0:GOSUB *FU
680 FOR A=0 TO 3:KI(A)=0:TY(A)=-60:YT(A+1)=-30:OY(A)=0:NEXT
690 RETURN
700 '------------------------------ ｼﾞｷﾀﾏ --------------------------------------------
710 *UTU:I=INP(&HE9):A=1:WHILE -(YT(A)>0 AND A<4)=1:A=A+1:WEND:JC=JC+1
720 IF I=191 AND TM<SA AND JC>2 THEN YT(A)=Y-26:XT(A)=X:TM=TM+1:JC=0:GOSUB *O
730  A=1:WHILE A<4:IF YT(A)<0 THEN 770
740  LINE(XT(A),YT(A))-(XT(A)+29,YT(A)+25),0,BF:YT(A)=YT(A)-26
750  IF YT(A)<0 THEN YT(A)=-30:TM=TM-1:GOTO 770
760  PUT@(XT(A),YT(A)),T(0,V),PSET
770  A=A+1:WEND:RETURN
780 '------------------------------ ﾃｷ ----------------------------------------------
790 *TE
800 FOR A=0 TO 3:IF KI(A)=0 THEN GOSUB *TS:GOTO 870
810 ON KI(A) GOSUB *TEKI1,*TEKI2,*TEKI3,*TEKI4,*TEKI5,*TEKI6
820 LINE(TX(A),TY(A))-(TX(A)+29,TY(A)+25),0,BF
830 TX(A)=TX(A)+E(A):TY(A)=TY(A)+F(A)
840 IF TY(A)<0 OR TY(A)>370 OR TX(A)<50 OR TX(A)>560 THEN KI(A)=0:TY(A)=-60:GOTO
 870
850 PUT@(TX(A),TY(A)),K(0,KI(A)),PSET
860 '------------------------------ ﾃｷﾉﾀﾏ --------------------------------------------
870 IF OY(A)=0 THEN GOSUB *TMS:GOTO 920
880 LINE(OX(A),OY(A))-(OX(A)+3,OY(A)+3),0,BF
890 OX(A)=OX(A)+G(A):OY(A)=OY(A)+H(A)
900 IF OX(A)<50 OR OX(A)>587 OR OY(A)<48 OR OY(A)>382 THEN OY(A)=0:GOTO 920
910 PUT@(OX(A),OY(A)),T(0,2),PSET
920 NEXT:RETURN
930 '------------------------------ ﾃｷｾｯﾄ -------------------------------------------
940 *TS:IF INT(RND*(44-ER*6))>0 THEN GOTO 980
950 KI(A)=INT(RND*S)+1:IF KI(A)<5 THEN IF KE=1 THEN TX(A)=(RND*510)+50:TY(A)=1:E
LSE TX(A)=BX+(RND*181):TY(A)=BY+(RND*157)
960 IF KI(A)>4 THEN TX(A)=50+INT(RND*2)*510:TY(A)=(RND*300):D5(A)=1:IF TX(A)=560
 THEN CH(A)=-1 ELSE CH(A)=1
970 PUT@(TX(A),TY(A)),K(0,KI(A)),PSET
980 RETURN
990 '------------------------------ ﾃｷﾉﾀﾏｾｯﾄ -----------------------------------------
1000 *TMS:IF INT(RND*(44-ER*6))>0 THEN GOTO 1050
1010 OX(A)=TX(A)+13:OY(A)=TY(A)+11
1020 IF (KI(A) AND 1)=1 THEN G(A)=SGN(X-OX(A))*((RND*T1)+5):H(A)=SGN(Y-OY(A))*((
RND*T1)+5)
1030 IF KI(A)=2 OR KI(A)=6 THEN G(A)=0:H(A)=T1+5
1040 IF KI(A)=4 THEN G(A)=0:H(A)=-T1-2
1050 RETURN
1060 '------------------------------ ﾃｷｲﾄﾞｳﾘｮｳ ---------------------------------------
1070 *TEKI1:F(A)=T1:E(A)=T1*SGN(FIX((15 AND CC)-7.5)):RETURN
1080 *TEKI2:E(A)=-((TX(A)-X)/MA):F(A)=T1:RETURN
1090 *TEKI3:E(A)=0:F(A)=-(TY(A)>129)*TE3+8:RETURN
1100 *TEKI4:F(A)=-(TY(A)<Y OR ABS(TX(A)-X)<15)*T1:E(A)=(F(A)=0)*(SGN(TX(A)-X))*T
1:RETURN
1110 *TEKI5:D5(A)=D5(A)+.05:E(A)=(SGN(X-TX(A)))*D5(A):F(A)=(SGN(Y-TY(A)))*D5(A):
RETURN
1120 *TEKI6:E(A)=6*CH(A):F(A)=6*SGN(FIX((31 AND CC)-15.5)):RETURN
1130 '------------------------------ ｼﾞｷｲﾄﾞｳ -----------------------------------------
1140 *JI:I=INP(&HE0):II=INP(&HE1):ON -(I=255 AND II=255) GOTO 1190
1150 LINE(X,Y)-(X+29,Y+25),0,BF
1160 X=X-(I=239 OR I=235)*(X>50)*30+(I=191 OR I=187)*(X<560)*30
1170 Y=Y+(I=251 OR I=235 OR I=187)*(Y<360)*26+(II=254 AND Y>48)*26
1180 PUT@(X,Y),K(0,0),PSET
1190 RETURN
1200 '------------------------------ ﾊﾝﾃｲ ---------------------------------------------
1210 *HA:FOR A=1 TO 3:FOR C=0 TO 3
1220 ON -(ABS(XT(A)-TX(C))>AT OR ABS(YT(A)-TY(C))>24) GOTO 1240
1230 DC=DC+50:SK=SK+1:KO(KI(C))=KO(KI(C))+1:TM=TM-1:KI(C)=0:GOSUB *O2:LINE(TX(C)
,TY(C))-(TX(C)+29,TY(C)+25),0,BF:LINE(XT(A),YT(A))-(XT(A)+29,YT(A)+25),0,BF:YT(A
)=-30:TY(C)=-60
1240 NEXT:NEXT:RETURN
1250 '------------------------------ ﾎﾞｽﾊﾝﾃｲ ------------------------------------------
1260 *HA2
1270 FOR A=1 TO 3:ON -(ABS(XT(A)-BX-90)>HSX2 OR ABS(YT(A)-BY-78)>34) GOTO 1290
1280 TM=TM-1:BH=BH-1:YT(A)=-30:GOSUB *O2
1290 NEXT:RETURN
```

```
1300 '------------------------------ ｽｺｱﾋｮｳｼﾞ ------------------------------------------
1310 *KEI:LOCATE 1,1:PRINT "      score";DC:RETURN
1320 '------------------------------ ﾓｼﾞﾋｮｳｼﾞ ------------------------------------------
1330 *MH:CLS 3:COLOR=(15,0):FOR A=0 TO 7:JI=VAL("&h"+JIS$(KMID$(C$(MH),A+1,1)))
1340 PUT(A*16,1),KANJI(JI),PSET,15,0:NEXT:X=0:Y=140
1350 FOR A=1 TO 16:P=A:IF P>14 THEN P=14
1360 COLOR=(P,&H70+P)
1370 FOR B=0 TO 128
1380 IF POINT(B,A)=15 THEN LINE(X,Y)-(X+8,Y+6),P,BF
1390 X=X+5:NEXT:X=0:Y=Y+8:NEXT
1400 FOR W=0 TO 10000:NEXT:MH=MH+1:RETURN
1410 '------------------------------ ｼﾞｷﾊﾝﾃｲ -------------------------------------------
1420 *JH
1430 FOR A=0 TO 3:ON -(ABS(TX(A)-X)>29 OR ABS(TY(A)-Y)>24) GOTO 1470
1440 HP=HP-1:IF HP=2 THEN COLOR=(14,&HF0) ELSE COLOR=(14,0)
1450 LINE(TX(A),TY(A))-(TX(A)+29,TY(A)+25),0,BF:KI(A)=0:TY(A)=-60
1460 PUT@ (X,Y),K(0,0),PSET:GOSUB *O3
1470 NEXT:RETURN
1480 '------------------------------ ｼﾞｷﾊﾝﾃｲ2 ------------------------------------------
1490 *BH
1500 IF ABS(X-BX-90)>119 OR ABS(Y-BY-78)>103 THEN RETURN
1510 COLOR=(14,0):HP=0:RETURN
1520 '------------------------------ ﾃｷﾉﾀﾏﾊﾝﾃｲ ----------------------------------------
1530 *TH
1540 FOR A=0 TO 3:ON -(ABS(OX(A)-X-13)>16 OR ABS(OY(A)-Y-11)>14) GOTO 1580
1550 HP=HP-1:IF HP=2 THEN COLOR=(14,&HF0) ELSE COLOR=(14,0)
1560 LINE(OX(A),OY(A))-(OX(A)+3,OY(A)+3),0,BF:OY(A)=0
1570 PUT@ (X,Y),K(0,0),PSET:GOSUB *O3
1580 NEXT:RETURN
1590 '------------------------------ ｹﾞｰﾑｵｰﾊﾞ ------------------------------------------
1600 *OVER:FOR A=0 TO 30:FOR B=0 TO 100:NEXT:CIRCLE((X+RND*29),(Y+RND*25)),50,6,
,,F,2:GOSUB *O2:NEXT:IF KI>0 THEN KI=KI-1:GOTO 210
1610 WIDTH 40,20:CLS 2:COLOR 2:LOCATE 11,6:PRINT "ｇａｍｅ　ｏｖｅｒ"
1620 COLOR 4:LOCATE 15,10:PRINT "score";DC:LOCATE 15,12:PRINT"撃墜数";SK
1630 COLOR 5:LOCATE 11,16:PRINT "ｐｕｓｈ　ｓｐａｃｅ"
1640 FOR A=0 TO 10000:NEXT
1650 WHILE INP(&HE9)<>191:WEND:GOTO 130
1660 '------------------------------ ｺｳｶｵﾝ --------------------------------------------
1670 *O:PLAY B$(0):RETURN
1680 *O2:PLAY ,"MB@43V15L64O4C":RETURN
1690 *O3:PLAY ,,"mb@73v15l64o4c":RETURN
1700 '------------------------------ ﾎｼ -----------------------------------------------
1710 *FU:HY(0)=400:UU=1
1720 FOR A=1 TO 4:HX(A)=(RND*640):HY(A)=HY(A-1)-100:NEXT
1730 RETURN
1740 *FU2:IF HY(UU)>400 THEN HX(UU)=(RND*640):HY(UU)=0:UU=(UU AND 3)+1
1750 RETURN
1760 '------------------------------ ｵﾌﾟｼｮﾝ -------------------------------------------
1770 *OP:CLS 3:FOR A=3 TO 7:LOCATE 25,A*3:PRINT C$(A):NEXT
1780 WHILE I<>127:I=INP(&HE0)
1790 IF I=254 AND SA<3 AND DC>=1500 THEN SA=SA+1:DC=DC-1500
1800 IF I=253 AND DC>=2000 AND V=0 THEN V=1:DC=DC-2000:B$(0)="mb@6v14l32o5c"
1810 IF I=247 AND DC>=1500 AND HP=1 THEN HP=HP+2:COLOR=(14,&HF00):DC=DC-1500
1820 IF I=223 AND DC>=2000 THEN KI=KI+1:DC=DC-2000
1840 IF V=0 THEN AT=16:HSX2=37:B$(0)="mb@55v15l64o6c":GOTO 1860
1850 AT=27:HSX2=48
1860 LOCATE 25,4:PRINT "score";DC
1870 IF I<>255 THEN FOR W=0 TO 4000:NEXT
1880 WEND:CLS
1890 '------------------------------ ﾋｮｳｼﾞ --------------------------------------------
1900 *H:LOCATE 0,3:PRINT"    エリア";ER:LOCATE 0,5:PRINT "        x";KI:RETURN
1910 '------------------------------ ﾃﾞｰﾀ ---------------------------------------------
1930 DATA "エースパイロット","ベテランパイロット","ルーキーパイロット"
1940 DATA "連射数を増やす　０キー　－１５００"
1950 DATA "ツインショット　１キー　－２０００"
1960 DATA "バリアー　　　　３キー　－１５００"
1970 DATA "残機を増やす　　５キー　－２０００","終了　　　　７キー"
1980 DATA "ＤｏｇＦｉｇｈｔ","Ⅰ","Ⅱ","Ⅲ","Ⅳ","Ⅴ"
1990 DATA 2ffffffffffff2,f8fccccccccf8f,ff8f4444444f8ff,fcf844444448fcf
2000 DATA fc44555555544cf,fc445ddddd544cf,fc445d000d544cf,fc445ddddd544cf
2010 DATA fc44555555544cf,fcf844444448fcf,ff8f4444444f8ff,f8fccccccccf8f
2020 DATA 2ffffffffffff2
```


★やったー!!ついに新しいパソコン買った～!!これでナイコン族（死語）から，おさらばだ～!!（青森県むつ市・グレイ15才）……【Dr.D：それはよかったのう。どのように活用しているかをぜひ今度レポートしてちょうだい。待っとるぞ。】



連鎖連鎖で大打撃っ！

はさんでcho(チョ)!

iphelse

内容

いわゆる落ちものパズルです。ぷよぷよやベーマガで掲載された「スラリス」のような類(たぐい)です。

プレイの方法

ゲームが開始すると上から色々な果物が一つずつ降ってきます。これらの果物を操作し連鎖を組み上げます。1Pは[E]キーで左，[R]で落下，[T]で右に移動します。2Pはテンキーの[7]，[8]，[9]で同様に操作します。この果物は，xまたはy軸上で同じ果物同士でペアを作ると消えます。基本的には間に何がいくつ挟まっていても消すことができます。しかし，リンゴとサクランボの場合には，未熟なものが降ってくる場合があり，せっかくペアを作っても未熟な果物が間に挟まれていると消えないし，未熟な果物を使って挟むこともできません。ではどうすればいいのかというと，未熟な果物は間に何も挟まずにペアを作れば消えるのです。これらを使って連鎖を組み上げます。そして，首尾よく連鎖を発動させると相手側に虫が湧(わ)いてきます。この虫は完熟(?)の果物で挟んで消す他に，何も挟まずに果物を消したときには，そのまわりの虫も一緒に消えてしまいます。

コンフィグの使いかた

コンフィグ画面では操作を人間がするか，ハンディはどの程度にするかなどを決定することができます。十字キーの縦で項目を選び，左右キーで数値を変更してください。スペース・キーを押しながら変更すると数値の変更が素早くできます。なお，「ゲーム難度」はゲーム中に落下速度がどのくらい速くなるかです。「キーウエイト」は数値を小さくすると，キー入力に対して敏感に反応します。「COM Level」は大きいほどコンピュータが強くなります。「ハンディキャップ」はその数値分だけ，ゲーム開始時に虫が沸き上がります。「落下スピード」は落下速度の初期値です。50以下に設定しようとすると，「Not fall」となり，落下キーを押さないかぎり落下しなくなります。「ひとりでぷよぷよ」のようにして遊ぶときに相手側を落ちないように設定して使ってください。なお，ゲームデータ・リサーチの部分の見かたは**第1表**を参照してください。

改造

総じてむずかしいでしょう。とくにルールの変更はほぼ無理でしょう。それでもという人は，グラフィックの変更，音楽を作る，思考ルーチンの改造などをしてみてください。

ちょっと一言

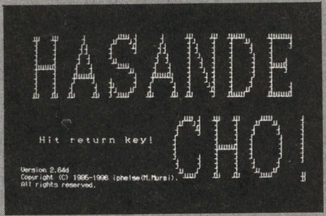
この作品は以前投稿した同名のゲームのremixバージョンです。remixを作ったきっかけはボツになってたからでして。やっぱりバグに気づかなかったのはまずかったらしい…。皆さん投稿のときは十

注．DISK-BASICの場合は

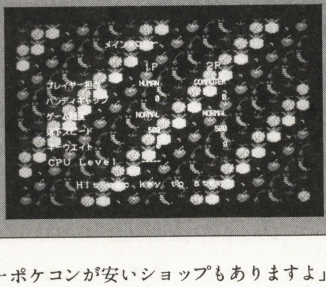
1070行　CONSOLE 0, 25, 0, 1, 0
↓
CONSOLE 0, 25, 0, 1

2380行　KMID$("HASANDEcho!", F, 1)
↓
KMID$("HASANDEcho!", F+1, 1)

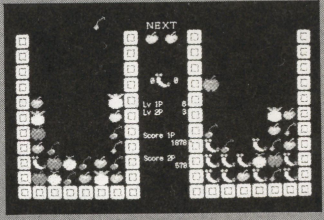
としてください。



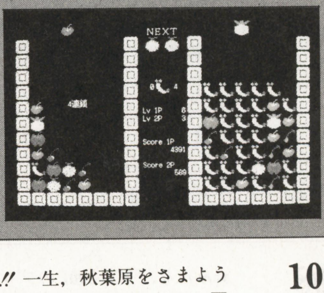
▲《写真1》タイトル画面



▼《写真2》いろいろなコンフィグができるぞ

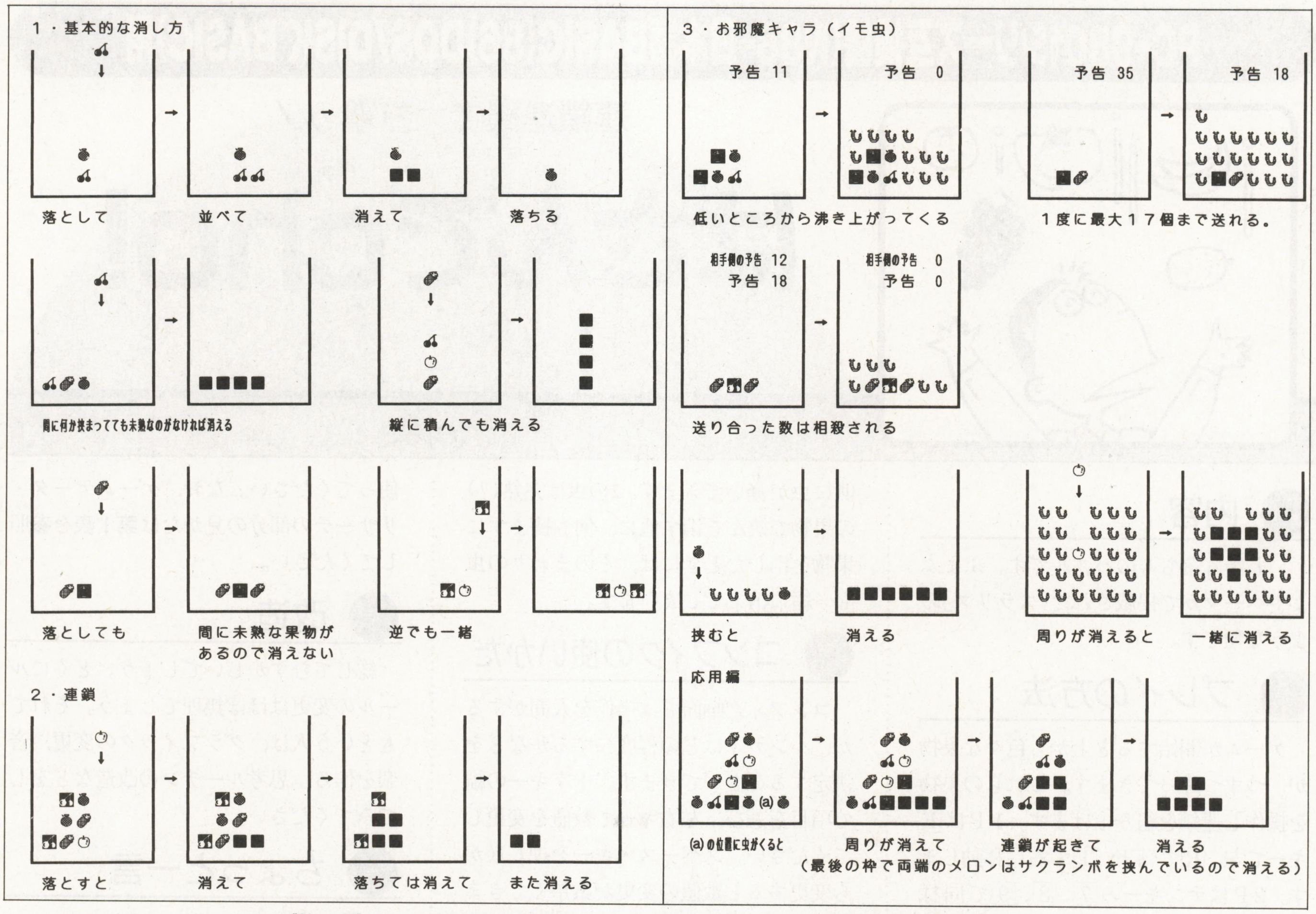


▲《写真3》連鎖を組んで敵に虫を送ろう



▼《写真4》よしっ4連鎖だ！敵側に虫が大量発生

★8月号139ページの最後に「日本一ポケコンが安いショップもありますよ」と書いてあった。ぜひ，教えてください!! 一生，秋葉原をさまようことに…。(東京都八王子市・高橋克徳15才)……【影：駅からすぐのガード下「ラジオセンター」の中の一番駅寄りの「つかさ無線」です！】□



《第1図》はさんでcho!必勝攻略法　（注意：反転しているのは未熟な果物です）

二分に注意しましょう。制作にあたってアドバイスをしてくれた野尻賢一くん，どうもありがとう。さいごに，今，順当なRPGを作る計画があります。500行近い大作の予定です。完成したら送ります。では，また会いましょう。

CHECKER FLAG

編：なかなかかわいい落ち物ゲームですね。未成熟な果実と成熟した果実を上手に組まないと，思いがけず連鎖が当たってしまいます。

Dr.D：お邪魔キャラが果実の天敵の害虫というのもおもしろいな。

《第2表》主な変数

- WA ……ウエイト（このウエイト，速い機種ほど不安定なかかりかたをします）。
- PL ……現在処理しているプレイヤーの番号（1P＝0／2P＝1）
- PLV……プレイヤーの技術
- TIM……ゲーム時間

《第1表》ゲームデータ・リサーチ

勝負がつくとそのゲームに関するデータが表示され，それに応じたボーナス点が加算されます。項目の意味はつぎのとおりです。

- Fruit …………その試合で落とした果物の総数です。
- Bug ……………相手に送った虫の総数です。
- Max Rensa ……その試合でのもっとも大きい連鎖が何連鎖だったかです。
- Max Bug ………その試合のうち一つの連鎖で送った虫の数の最大値です。
  Max RensaとMax Bugは連鎖が終わった段階で記録されるので，せっかく大連鎖を組んでも，連鎖が起こっている間に勝負がつくと記録に残りません。
- Speed …………落下速度のLVです。試合中も表示されていますが（笑）。
- Bug Bonus……試合終了時に虫の送り残しがあると，1匹につき170点のボーナスが加算されます。
- Bonus…………ボーナス点に「Bug Bonus」を足したものです。
- Total Score……ステージ・ポイントとボーナス点の合計です。
- Player Level…プレイヤーの技術が判定されます。
  （素晴らしい!! S－A－B－C－D－E－＃　あんた何やってたの？）
- Used Time……ゲーム時間です。

《第3表》配列変数

- MP ………画面のどこにどんな果物があるか
- TK…………その列はどれだけ積んであるか（思考ルーチンが使う）
- KFL/KFL2…どこが消えるかを表している
- DAT/DAT2/DAT3…キー入力判定用データ
- X/Y ………果物がどこにあるか
- PLER ……コンピュータか人間か
- OJ …………いくつ虫が湧いてくるか
- UGO ………果物をどちらの方向に動かすか
- KZ …………落とした果物の総数
- KD …………いまそのプレイヤーが何をしているか
- SC…………スコア
- LV …………落下速度のレベル
- RE …………現在動いている連鎖はいま何連鎖か
- SP …………落下速度
- OJK ………送り込んだ虫の総数
- CH …………いま動かしている果物の種類
- MR …………いちばん大きかった連鎖
- MB …………一度の連鎖で送った虫の数の最大値
- TU …………つぎの果物は何か

★みんな，「FX-890Pのプログラムが載ってる～」ってよろこんでいるけど「ファミベーのプログラムが載ってない～」って悲しんでる人はいないの？ねぇ影さん!!（大阪市・星元KEN治や14才）……【影：シクシク，ファミベー・ユーザーにかわって，私が…。】

《リスト1》はさんでcho!のキャラクター作成プログラム・リスト

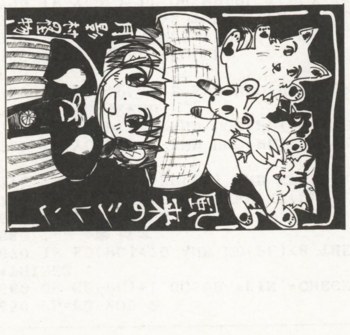
```
1000 SCREEN 3,2,0,1:CLS 3:DIM A%(3088):PRINT "しばらくお待ち下さい。"
1010 READ A$:IF A$="" THEN GOTO 1060
1020 FOR F=1 TO 64:B$=STR$(ASC(MID$(A$,F,1))-34)
1030 IF F MOD 8=1 THEN F2=F2+1
1040 FOR F3=1 TO 2:LINE(((F-1) MOD 8)*4+F3*2+B,F2*2)-STEP(2,2),VAL(MID$(B$,F3+1,
1))-1,BF:NEXT F3
1050 NEXT F:GOTO 1010
1060 FOR F=0 TO 7:GET(2,F*32+2)-STEP(32,32),A%(F*386):NEXT F
1070 OPEN "HASANDE!.DAT" FOR OUTPUT AS #1
1080 FOR F=0 TO 3088:PRINT#1,A%(F):NEXT F:CLOSE
1090 CLS 3:SCREEN 3,0:PRINT "終了しました。":END
1100 '--->林檎のデータ
1110 DATA "-----1U------U------1----CA-U/A--CCCWCC-/CYCWECA/CCYYWCACCCCCCCC"
1120 DATA "CCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCC/CCCCCCA/CCCCCCA-CCCCCC--/CA/CA---CA/C--"
1130 '--->メロンのデータ
1140 DATA "----------Y--YU----YY------1-------YY-----Yw¥Y---Yw¥zY¥--w¥zYww-"
1150 DATA "1¥¥Yw¥zU1¥wz¥wYs1wYwYwzU4¥¥¥¥¥YU-YwYwww--Yw¥Yz¥---Ywww----4¥YU--"
1160 '--->パインのデータ
1170 DATA "--------YU-YY-1Y1YUYY1YU-YYYYYY--1YYYYU---3ooi---3oooo-3ooooooi"
1180 DATA "3ooooooi3ooooooi3ooooooi3ooooooi3ooooooi3ooooooi-3ooooi---3ooi--"
1190 '--->サクランボのデータ
1200 DATA "-------------/--------C------C/-----C-/----/-------A-------A----"
1210 DATA "--/-------/------/Cz-----CCCs---/CCCs---/CCCA----CCC-----/C-----"
1220 '--->未熟な林檎のデータ
1230 DATA "--------------------o------3-------i----1Y3-Y---YY[YYU--Y[[[mY-"
1240 DATA "1YYomYY-1YYYYYY-1YYYYYU--YYYYY---1YYYU----YYU-------------------"
1250 '--->未熟なサクランボのデータ
1260 DATA "-------------1--------Y------Y1-----Y-1----1-------U-------U----"
1270 DATA "--1-------1-------YU-----1YU-----YY;-----1VU------Y-------------"
1280 '--->イモ虫のデータ
1290 DATA "---------_-_----2222-----_-_-----/A------oo------NN------oo-----"
1300 DATA "-NN------ooi-----ONN--/A--ooi-CC--NNQi/A---olNOi----No----------"
1310 '--->壁のデータ
1320 DATA "---------zzzzzz-44zzzzss4szzzz4s4z----zs4z3ooizs4z3ooizs4z3ooizs"
1330 DATA "4z3ooizs4z3ooizs4z3ooizs4z----zs4szzzz4s44zzzzss-zzzzzz---------"
1340 DATA
1350 '******圧縮ルーチン(打ち込む必要はありません。)******************
1360 CLS 3:SCREEN 3,0:RESTORE 1430:X=5:Y=5:'<---これは試しに見るときの拡大率
1370 READ A$:IF A$="" THEN END
1380 FOR F=1 TO 16 STEP 2
1390 B$=MID$(A$,F,2):C$=C$+CHR$(VAL(B$)+&H2D-11):D$=D$+B$
1400 NEXT F
1410 FOR F=1 TO 16:LINE(F*X,E*Y)-STEP(X,Y),VAL(MID$(D$,F,1))-1,BF:NEXT F:E=E+1
1420 PRINT C$,D$:D$="":C$="":GOTO 1370
1430 DATA "1111111111111111" :'01
1440 DATA "1111111111111111" :'02
1450 '   ・・・というふうに16行目まで書きます
1460 DATA "1111111111111111" :'16
1470 DATA
1480 '注意  色の番号が1が黒、2が青、3が赤・・というようにBASICの
1490 '      設定と一つづつずれているので注意してください。
```

《リスト2》はさんでcho!のメイン・プログラム・リスト

```
1000 '****************************************************
1010 ' HASANDE-CHO!  Version 2.64d. For N88BASIC.
1020 ' Copyright 1995-1996 iphelse(M.Murai).
1030 ' All rights reserved. In Handa-city,Aichi.
1040 '****************************************************
1050 '
1060 CLEAR:SCREEN 3,2,0,1:VIEW (0,0)-(639,399):WINDOW(0,0)-(639,399)
1070 DEFINT A-Z:DEFDBL S:WIDTH 80,25:CLS 3:CONSOLE 0,25,0,1,0:COLOR 7,0,0,7,1
1080 DIM GR(3088),MP(1,7,12)
1090 DIM KFL(1,2,50),KFL2(1,50),TK(2,7)
1100 PLER(0)=1:PLER(1)=-1:NA(0)=1:NA(1)=1:SP(0)=500:SP(1)=500:KWS(0)=9:KWS(1)=9
1110 COML(0)=5:COML(1)=5
1120 ON STOP GOSUB *EEND:STOP ON
1130 RESTORE 4250:'--->データセット
1140 FOR F=1 TO 3:FOR F2=0 TO 1:READ DAT(F2,F),DAT2(F2,F):NEXT F2:READ DAT3(F):N
EXT F
1150 GOSUB *SETWAIT:GOSUB *CHRLOAD
1160 GOSUB *LOGO
1170 IF FL=0 THEN FL=0:GOSUB *TITLE:GOSUB *WAITS
1180 GOSUB *FOUT
1190 '--->簡単な設定(コンフィグ)
1200 GOSUB *JUST:SCREEN 3,2:GOSUB *CO:GOSUB *BG:SCREEN 3,0:CLS
1210 *CONFIG
1220 RESTORE 4150:GOSUB *MENU:X=0:Y=1:OJ(0)=0:OJ(1)=0:GOSUB *MHYOU
1230 A$=INKEY$:IF A$=CHR$(&H1E) THEN Y=Y-1 ELSE IF A$=CHR$(&H1F) THEN Y=Y+1
1240 IF Y<1 THEN Y=6:X=X+1:X=X MOD 2 ELSE IF Y=7 THEN Y=1:X=X+1:X=X MOD 2
1250 IF OX<>X OR OY<>Y THEN GOSUB *MHYOU
1260 COLOR@((X+1)*17+12,Y*2+5)-((X+1)*17+24,Y*2+6),2:OX=X:OY=Y
1270 IF A$=CHR$(&H1C) THEN B=B+1 ELSE IF A$=CHR$(&H1D) THEN B=B-1
1280 IF INP(&HE9)=191 THEN B=B*10
1290 IF B=0 THEN GOTO 1340
1300 IF Y=1 THEN PLER(X)=B:OX=-1 ELSE IF Y=2 AND OJ(X)+B>-1 AND OJ(X)+B<51 THEN
OJ(X)=OJ(X)+B:OX=-1
1310 IF Y=3 THEN NA(X)=B:OX=-1 ELSE IF Y=4 AND SP(X)+B>49 AND SP(X)+B<2000 THEN
SP(X)=SP(X)+B:OX=-1
1320 IF Y=5 AND KWS(X)+B>-1 AND KWS(X)+B<100 THEN KWS(X)=KWS(X)+B:OX=-1
1330 IF Y=6 AND COML(X)+B>-1 AND COML(X)+B<11 THEN COML(X)=COML(X)+B:OX=-1
1340 IF (INP(&HE9) OR 127)=127 THEN 1360
1350 B=0:GOTO 1230
1360 '--->さあ、ゲーム開始だ!!
1370 GOSUB *FOUT:COLOR:SCREEN 3,2
1380 FOR F=0 TO 1:FOR F2=0 TO 10:FOR F3=0 TO 1
1390 PUT(F*354+F3*224+16,F2*32+32),GR(2702)
1400 NEXT F3,F2,F
1410 FOR F=0 TO 1:FOR F2=1 TO 6
1420 PUT(F*354+F2*32+16,352),GR(2702)
1430 NEXT F2,F:GOSUB *OJM
1440 LOCATE 36,1:PRINT "ＮＥＸＴ":PUT(304,120),GR(2316)
1450 FOR F=0 TO 1
1460 YU(F)=0:KZ(F)=0:KD(F)=0:RE(F)=0:OJFL(F)=0:KS(F)=0:LV(F)=1:OJK(F)=0:SC(F)=0
1470 MR(F)=0:MB(F)=0:BCH(F)=0:KW(F)=0
1480 CH(F)=0:UGO(F)=0:X(F)=3:Y(F)=0:KE(F)=0:SC(F)=0:IF PLER(F)=-1 THEN KD(F)=8
1490 IF SP(F)=50 THEN SP(F)=0
1500 SPS(F)=SP(F):IF OJ(F)<>0 THEN KD(F)=5
1510 PL=F:GOSUB *NEXTCH
1520 NEXT F
1530 F0=0:MFL=1:TIM=0
1540 ERASE MP,TK:DIM MP(1,7,12),TK(2,7)
1550 SCREEN 3,0
1560 PL=0:GOSUB *CPUT:PL=1:GOSUB *CPUT:GOSUB *SCH
1570 LOCATE 13,10:PRINT "Ｒｅａｄｙ"TAB(57)"Ｒｅａｄｙ"
1580 FOR F=1 TO WA*12:NEXT F
1590 LOCATE 13,10:PRINT " Ｇｏ！ "TAB(57)" Ｇｏ！ "
1600 FOR F2=1 TO WA*8:NEXT F2:LOCATE 0,10:PRINT SPACE$(79):TIM$=TIME$
1610 '==================================================
1620 *MAIN:'--->メインルーチン
1630 F0=F0+1:IF F0>30000 THEN F0=1
1640 IF TIME$<>TIM$ THEN TIM$=TIME$:TIM=TIM+1
```

評…暑さ30°以上のときの顔だそうです…(影)

by 丹波屋又蔵



評…まあ，かわいい……(つぐ美)

by たぬき

★ベーマガにはなぜMacのコーナーがないんでしょう？ 他のマシンはすべて網羅されているのに…!?（埼玉県鶴ヶ島市・関谷ただし19才）……【編：Macのコーナーもしっかりあるじゃないですか。新作情報見てる？ 影：スミからスミまで読むように。】

■欄外新刊案内　品切れの場合は書店で予約するか，電波新聞社「03(3445)6111(代表)」の販売部に電話をして着払いの「BOOK宅急便」(送料は一回三百八十円，複数冊注文できます)でお求めいただけます。

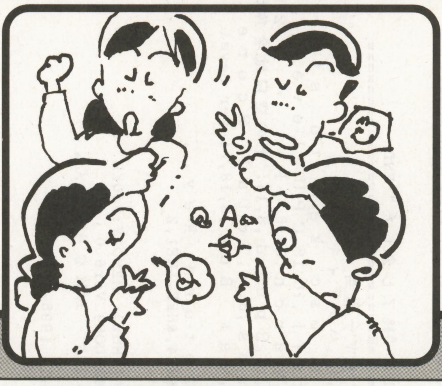
```
1650 PL=F0 MOD 2
1660 ON KD(PL)+1 GOSUB *KIN,*CHECK,*OTIRU,*KIERU,*KIERU,*SYUTU,*WAI,*WAI,*THINK1
,*THINK2
1670 IF KD(PL)<>0 AND KD(PL)<8 THEN GOTO *MAIN
1680 '--->動かす
1690 KZ(PL)=KZ(PL)+1
1700 IF KZ(PL)>10000 THEN KZ(PL)=1
1710 IF (KZ(PL)>SP(PL) AND SP(PL)<>0) OR UGO(PL)=2 THEN KZ(PL)=0:YU(PL)=1 ELSE Y
U(PL)=0
1720 IF YU(PL)=1 AND UGO(PL)<>2 THEN UGO(PL)=0
1730 IF YU(PL)=0 AND UGO(PL)=0 THEN 1820
1740 GOSUB *KESU
1750 IF UGO(PL)<>2 AND UGO(PL)+X(PL)>0 AND UGO(PL)+X(PL)<7 THEN X(PL)=X(PL)+UGO(
PL)
1760 Y(PL)=Y(PL)+YU(PL)
1770 IF MP(PL,X(PL),Y(PL))=0 THEN 1790
1780 IF UGO(PL)<>2 THEN X(PL)=X(PL)-UGO(PL)
1790 IF Y(PL)=11 OR MP(PL,X(PL),Y(PL))<>0 THEN Y(PL)=Y(PL)-1:GOSUB *KAKUTEI
1800 IF UGO(PL)=2 THEN SC(PL)=SC(PL)+1
1810 GOSUB *CPUT
1820 IF ER<>0 THEN GOTO *GAMEOVER
1830 UGO(PL)=0:YU(PL)=0:GOTO *MAIN
1840 *GAMEOVER:'--->勝負が決まった
1850 A$=" Ｗｉｎ ":B$=" Ｌｏｓｅ "
1860 PL=ER-1:ER=0:IF PL=0 THEN SWAP A$,B$
1870 LOCATE 13,10:PRINT A$;TAB(57);B$
1880 LINE((1-PL)*354+108,160)-((1-PL)*354+188,176),0,BF
1890 GOSUB *SCH:GOSUB *SOUSATSU
1900 FOR F=0 TO 251
1910 IF F>49 THEN LINE(PL*354+48,F-50)-(PL*354+240,402-F),0,B,&H5A5A
1920 IF F<201 THEN LINE(PL*354+48,F)-(PL*354+240,352-F),0,B,&HA5A5
1930 NEXT F
1940 LINE(0,368)-(639,384),0,BF
1950 LOCATE 20,23:PRINT "Ｐｌｅａｓｅ ｈｉｔ ｅｓｃ ｋｅｙ．"
1960 IF (INP(&HE9) OR 127)<>127 THEN 1960
1970 CLS:GOSUB *FOUT:GOSUB *JUST:SCREEN 3,2:GOSUB *CO:GOSUB *BG:SCREEN 3,0:CLS
1980 SP(0)=SPS(0):SP(1)=SPS(1)
1990 RESTORE 4190:GOSUB *MENU
2000 FOR F=0 TO 1:LOCATE F*16+38,9:PRINT USING "####";KS(F)
2010 LOCATE F*16+38,10:PRINT USING "####";OJK(F)
2020 LOCATE F*16+38,11:PRINT USING "####";LV(F)
2030 LOCATE F*16+38,12:PRINT USING "####";MR(F)
2040 LOCATE F*16+38,13:PRINT USING "####";MB(F)
2050 IF MFL=1 THEN SC3(F)=0 ELSE SC3(F)=OJ(1-F)*170
2060 LOCATE F*16+34,14:PRINT USING "########";SC3(F)
2070 SC2(F)=OJK(F)*10+KS(F)*7+LV(F)*KS(F)+SC3(F)
2080 IF TIM<200 THEN SC2(F)=SC2(F)+(200-TIM)*15
2090 IF PL=F THEN SC2(F)=0
2100 LOCATE F*16+34,15:PRINT USING "########";SC2(F)
2110 LOCATE F*16+31,16:PRINT USING "###########";SC(F)
2120 LOCATE F*16+38,7:PRINT USING "####";TIM
2130 LOCATE F*16+40,18:PLV=SC(F)/(KS(F)+1)+MR(F)*25+MB(F)*3
2140 IF PLV>720 THEN PLV=720
2150 PRINT AKCNV$(MID$("#EDCBASSSSSS",PLV/90+1,1))
2160 NEXT F
2170 FOR F=1 TO WA*6:NEXT F
2180 FOR F=0 TO 1
2190 SC2(F)=SC2(F)-17:SC(F)=SC(F)+17:IF SC2(F)<0 THEN SC(F)=SC(F)+SC2(F):SC2(F)=
0
2200 LOCATE F*16+34,15:PRINT USING "########";SC2(F)
2210 LOCATE F*16+31,16:PRINT USING "###########";SC(F)
2220 FOR F2=1 TO WA/100:NEXT F2
2230 NEXT F
2240 IF SC2(0)+SC2(1)=0 THEN 2270
2250 IF INKEY$=CHR$(13) THEN SC(1)=SC(1)+SC2(1):SC(0)=SC(0)+SC2(0):SC2(1)=0:SC2(
0)=0
2260 GOTO 2180
2270 GOSUB *WAITS
2280 SC(PL)=0:CLS:GOTO *CONFIG
2290 END:GOTO 2290
2300 '================ここからサブルーチン============================
2310 *LOGO:'--->ロゴ
2320 LOCATE 10,10:PRINT "ｉｐｈｅｌｓｅ ｐｒｅｓｅｎｔｓ １９９５－１９９６．"
2330 LOCATE 28,11:PRINT "イフェルスソフト"
2340 FOR F=1 TO WA*12:NEXT F
2350 IF (INP(&HE8) OR 191)=191 THEN FL=1:RETURN
2360 GOSUB *JUST:RETURN
2370 *TITLE:'--->タイトル
2380 FOR F=1 TO 11:PUT((F-1)*16,0),KANJI(VAL("&H"+JIS$(KMID$("ＨＡＳＡＮＤＥＣＨ
Ｏ！",F,1)))):NEXT F
2390 FOR F=112 TO 0 STEP -1:FOR F2=16 TO 0 STEP -1
2400 C=POINT(F,F2):LINE(F*5+10,F2*10+50)-STEP(5,10),C,B:NEXT F2,F
2410 FOR F=176 TO 112 STEP -1:FOR F2=16 TO 0 STEP -1
2420 C=POINT(F,F2):LINE(F*5-260,F2*10+220)-STEP(5,10),C,B:NEXT F2,F
2430 LINE(0,0)-(200,20),0,BF
2440 CLS:LOCATE 5,17:PRINT "Ｈｉｔ ｒｅｔｕｒｎ ｋｅｙ！"
2450 LOCATE 0,21:PRINT "Version 2.64d"
2460 LOCATE 0,22:PRINT "Copyright (C) 1995-1996 iphelse(M.Murai)."
2470 LOCATE 0,23:PRINT "All rights reserved.":SCREEN 3,0
2480 RETURN
2490 *SETWAIT:'--->処理速度(CPU演算能力)検出
2500 A$=TIME$
2510 IF A$=TIME$ THEN 2510 ELSE A$=TIME$
2520 IF A$=TIME$ THEN WA=WA+1:GOTO 2520
2530 WA=INT(WA/10):WA=WA*10
2540 IF WA>2700 THEN WA=2700
2550 RANDOMIZE WA+VAL(MID$(TIME$,4,2)):RETURN
2560 *WAITS:'--->キー入力を待つ
2570 IF INKEY$<>CHR$(13) THEN 2570 ELSE RETURN
2580 *CHRLOAD:'--->キャラクタデータ読み込み
2590 OPEN "HASANDE!.DAT" FOR INPUT AS #1
2600 FOR F=0 TO 3088:INPUT#1,GR(F):NEXT F:CLOSE
2610 RETURN
2620 *JUST:'--->メッセージ表示
2630 LOCATE 23,19:PRINT "Ｊｕｓｔ ａ ｍｏｍｅｎｔ．":RETURN
2640 *CO:'--->カラーパレット変更
2650 FOR F=0 TO 7:COLOR=(F,F*2):NEXT F:RETURN
2660 *BG:'--->背景を描く
2670 FOR F=0 TO 18:FOR F2=0 TO 11
2680 PUT(F*32+15,F2*32+7),GR(386*((F+F2) MOD 7))
2690 NEXT F2,F:RETURN
2700 *MENU:'--->メニュー表示
2710 READ X,Y,A$:IF X=0 THEN RETURN
2720 LOCATE X,Y:PRINT A$:GOTO 2710
2730 *MHYOU:'--->選択結果表示
2740 COLOR 7:FOR F=0 TO 1:LOCATE F*17+31,8:IF PLER(F)=1 THEN PRINT "   HUMAN" EL
SE PRINT "COMPUTER"
2750 LOCATE F*17+33,12:IF NA(F)=1 THEN PRINT "NORMAL" ELSE PRINT "  HARD"
2760 LOCATE F*17+34,10:PRINT USING "#####";OJ(F)
2770 IF SP(F)=>0 AND SP(F)<50 THEN SP(F)=50
2780 LOCATE F*17+31,14:IF SP(F)=50 THEN PRINT "Not fall":GOTO 2800
2790 PRINT USING "########";SP(F)
2800 LOCATE F*17+34,16:PRINT USING"#####";KWS(F)
2810 LOCATE F*17+34,18:IF PLER(F)=1 THEN PRINT "-----":GOTO 2830
2820 PRINT USING "#####";10-COML(F)
2830 NEXT F:RETURN
2840 *FOUT:'--->フェードアウト
2850 FOR F=1 TO 80:FOR F2=1 TO WA/40:NEXT F2
2860 IF F MOD 4=0 THEN LINE(F*8,0)-STEP(8,399),0,BF
2870 IF F MOD 4=1 THEN LINE(639-F*8,0)-STEP(-8,399),0,BF
2880 NEXT F
2890 FOR F=80 TO 0 STEP -1:FOR F2=1 TO WA/40:NEXT F2
2900 IF F MOD 4=3 THEN LINE(F*8,0)-STEP(8,399),0,BF
2910 IF F MOD 4=2 THEN LINE(639-F*8,0)-STEP(-8,399),0,BF
2920 NEXT F:CLS:RETURN
2930 *SCH:'--->スコア表示
2940 LOCATE 35,15:PRINT "Score 1P":LOCATE 35,16:PRINT USING"###########";SC(0)
2950 LOCATE 35,18:PRINT "Score 2P":LOCATE 35,19:PRINT USING"###########";SC(1)
2960 LOCATE 35,11:PRINT "Lv 1P";:PRINT USING "######";LV(0)
2970 LOCATE 35,12:PRINT "Lv 2P";:PRINT USING "######";LV(1)
2980 RETURN
2990 *OJM:'--->お邪魔キャラ個数表示
3000 LOCATE 35,8:PRINT USING"###";OJ(0):LOCATE 42,8:PRINT OJ(1);"   ":RETURN
3010 *NEXTCH:'---次のキャラクタ決定
```

★昔，MZ-80Bで遊んでいたゲームの名前が「バグファイア」だとわかりました。非常になつかしかった!!（愛知県名古屋市・柴垣佑一19才）……【影：ドキッ!!つぐ美：どうしたの？びっくりして。影：いや，「バグ」と聞くとどうも…。】

```
3020 LINE(284+PL*40,33)-(319+PL*40,65),0,BF
3030 TU(PL)=INT(RND*6):PUT(284+PL*40,33),GR(TU(PL)*386):RETURN
3040 *CPUT:'--->キャラクタを書き込む(通常)
3050 PUT(PL*354+X(PL)*32+16,Y(PL)*32),GR(CH(PL)*386),PSET:RETURN
3060 *KESU:'--->キャラクタを消す(通常)
3070 LINE(PL*354+X(PL)*32+16,Y(PL)*32)-STEP(32,32),0,BF:RETURN
3080 *KAKUTEI:'--->果物が落ち切った/落下スピードアップ
3090 MP(PL,X(PL),Y(PL))=CH(PL)+1:GOSUB *CPUT:KD(PL)=1
3100 IF Y(PL)=0 THEN ER=PL+1:GOTO 3140 ELSE KS(PL)=KS(PL)+1
3110 CH(PL)=TU(PL):GOSUB *NEXTCH
3120 IF (KS(PL) MOD (NA(PL)+2)*3=0) AND SP(PL)<>0 THEN SP(PL)=SP(PL)-15:LV(PL)=L
V(PL)+1:KZ(PL)=0 ELSE 3140
3130 IF SP(PL)<5 THEN SC(PL)=SC(PL)+2*LV(PL):SP(PL)=5
3140 X(PL)=3:Y(PL)=0:UGO(PL)=0:GOSUB *SCH:RETURN
3150 *SOUSATSU:'--->虫の数相殺
3160 IF MFL=1 THEN RETURN
3170 OJ(1)=OJ(1)-OJ(0):OJ(0)=0:IF OJ(1)<0 THEN OJ(1)=ABS(OJ(1)):SWAP OJ(1),OJ(0)
3180 GOSUB *OJM
3190 RETURN
3200 *SYUTU:'--->虫が湧く(?)
3210 IF OJ(0)+OJ(1)=0 THEN MFL=0
3220 GOSUB *SOUSATSU:IF OJ(PL)=0 OR OJFL(PL)=1 THEN OJFL(PL)=0:GOTO 3300
3230 XF=1:YF=10:KS=0
3240 IF MP(PL,XF,YF)<>0 THEN 3270
3250 PUT(PL*354+XF*32+16,YF*32),GR(2316),PSET
3260 OJ(PL)=OJ(PL)-1:MP(PL,XF,YF)=7:KS=KS+1:TK(PL,XF)=TK(PL,XF)+1
3270 XF=XF+1:IF XF=7 THEN XF=1:YF=YF-1
3280 IF YF=0 OR KS=17 OR OJ(PL)=0 THEN 3290 ELSE 3240
3290 IF KS<>0 THEN KD(PL)=1:FL1(PL)=1:OJFL(PL)=1:GOTO 3310
3300 KD(PL)=0:IF PLER(PL)=-1 THEN KD(PL)=8
3310 GOSUB *OJM:IF RE(PL)>MR(PL) THEN MR(PL)=RE(PL)-1
3320 IF BCH(PL)>MB(PL) THEN MB(PL)=BCH(PL)
3330 BCH(PL)=0:RE(PL)=0:LOCATE 13+37*PL,10:PRINT SPACE$(20):RETURN
3340 *CHECK:'--->並んだかチェック
3350 DIM RC(6,6),RC2(6):FL=0:KZ=0
3360 FOR FC1=10 TO 1 STEP -1:ERASE RC2:DIM RC2(6):FOR FC2=1 TO 6
3370 IF FC1=10 THEN TK(PL,FC2)=0
3380 CK=MP(PL,FC2,FC1):FLCH=FLCH+CK:IF CK=7 THEN 3450
3390 IF CK>4 AND MP(PL,FC2,FC1+1)=CK THEN KZ=KZ+1:KFL(PL,0,KZ)=RC(CK,FC2):KFL(PL
,1,KZ)=FC1:KFL(PL,2,KZ)=0:KFL2(PL,KZ)=FC2
3400 IF CK>4 AND MP(PL,FC2-1,FC1)=CK THEN KZ=KZ+1:KFL(PL,1,KZ)=RC2(CK):KFL(PL,0,
KZ)=FC2:KFL(PL,2,KZ)=1:KFL2(PL,KZ)=FC1
3410 IF CK<5 AND RC(CK,FC2)<>0 THEN KZ=KZ+1:KFL(PL,0,KZ)=RC(CK,FC2):KFL(PL,1,KZ)
=FC1:KFL(PL,2,KZ)=0:KFL2(PL,KZ)=FC2
3420 IF CK<5 AND RC2(CK)<>0 THEN KZ=KZ+1:KFL(PL,1,KZ)=RC2(CK):KFL(PL,0,KZ)=FC2:K
FL(PL,2,KZ)=1:KFL2(PL,KZ)=FC1
3430 IF CK=0 OR CK>4 THEN FOR FC4=1 TO 6:RC(FC4,FC2)=0:RC2(FC4)=0:NEXT FC4
3440 IF CK<>0 THEN RC(CK,FC2)=FC1:RC2(CK)=FC2
3450 IF CK<>0 THEN TK(PL,FC2)=TK(PL,FC2)+1
3460 NEXT FC2:IF FLCH=0 THEN FC1=0
3470 FLCH=0:NEXT FC1
3480 ERASE RC,RC2:KFL(PL,0,KZ+1)=0:KD(PL)=3:RETURN
3490 *KIERU:'--->消えます消えます
3500 FK1=0:KZ=0:KS=0:IF KD(PL)=3 THEN RE(PL)=RE(PL)+1
3510 FK1=FK1+1:IF KFL(PL,0,FK1)=0 THEN 3650
3520 FOR FK=KFL(PL,1,FK1) TO KFL(PL,0,FK1)
3530 IF KFL(PL,2,FK1)=0 THEN MP(PL,KFL2(PL,FK1),FK)=0:Y=FK:X=KFL2(PL,FK1)
3540 IF KFL(PL,2,FK1)=1 THEN MP(PL,FK,KFL2(PL,FK1))=0:X=FK:Y=KFL2(PL,FK1)
3550 LINE(PL*354+X*32+16,Y*32)-STEP(32,32),7-(KD(PL)-3)*7,BF
3560 IF KD(PL)=4 THEN KS=KS+1
3570 IF RE(PL)>1 THEN LOCATE 15+44*PL,10:PRINT USING"##";RE(PL);:PRINT "連鎖"
3580 IF ABS(KFL(PL,0,FK1)-KFL(PL,1,FK1))<>1 THEN 3630
3590 FOR FK3=-1 TO 1:FOR FK2=-1 TO 1:IF Y+FK3<0 OR X+FK2<0 OR ABS(FK3+FK2)<>1 TH
EN 3620
3600 IF MP(PL,X+FK2,Y+FK3)=7 THEN LINE(PL*354+(X+FK2)*32+16,(Y+FK3)*32)-STEP(32,
32),7-(KD(PL)-3)*7,BF ELSE 3620
3610 IF KD(PL)=4 THEN MP(PL,X+FK2,Y+FK3)=0:KZ=KZ+1
3620 NEXT FK2,FK3
3630 NEXT FK
3640 GOTO 3510
3650 IF KD(PL)=4 THEN KS=(KS+(FK1-1))/2:GOSUB *OJ
3660 IF KD(PL)=3 THEN KD(PL)=6:GOTO 3680 ELSE IF FK1<>1 THEN KD(PL)=2:GOTO 3680
3670 KD(PL)=5
3680 RETURN
3690 *OTIRU:KZ=0:'--->落ちます*2
3700 FOR FO1=9 TO 1 STEP -1:FOR FO2=1 TO 6
3710 IF MP(PL,FO2,FO1)=0 OR MP(PL,FO2,FO1+1)<>0 THEN 3750
3720 SWAP MP(PL,FO2,FO1),MP(PL,FO2,FO1+1):KZ=KZ+1
3730 LINE(PL*354+FO2*32+16,FO1*32)-STEP(32,32),0,BF
3740 PUT(PL*354+FO2*32+16,(FO1+1)*32),GR(386*(MP(PL,FO2,FO1+1)-1)),PSET
3750 NEXT FO2,FO1:IF KZ=0 THEN KD(PL)=1
3760 RETURN
3770 *OJ:'--->相手に虫を送りこむ
3780 OJ=((RE(PL)-1)*150)*KS+(KS*45)+(KZ*25)
3790 SC(PL)=SC(PL)+OJ:GOSUB *SCH:OJ=OJ/120
3800 OJ(1-PL)=OJ(1-PL)+OJ:OJK(PL)=OJK(PL)+OJ:BCH(PL)=BCH(PL)+OJ:GOSUB *OJM:RETUR
N
3810 *WAI:'--->待つ
3820 IF KD(PL)=6 THEN KAI(PL)=0
3830 IF KAI(PL)>WA/70 THEN KD(PL)=4 ELSE KD(PL)=7:KAI(PL)=KAI(PL)+1
3840 RETURN
3850 *KIN:'--->キー入力受け付け
3860 IF KW(PL)<>0 THEN KW(PL)=KW(PL)-1:RETURN
3870 FOR F2=1 TO 3
3880 DAT=DAT(PL,F2)
3890 IF (INP(DAT2(PL,F2)) OR DAT)=DAT THEN UGO(PL)=DAT3(F2)
3900 NEXT F2:IF UGO(PL)<>0 THEN KW(PL)=KWS(PL)
3910 RETURN
3920 *THINK1:'--->思考ルーチン
3930 IF KE(PL)<10 THEN KE(PL)=100 ELSE KE(PL)=KE(PL)+1
3940 IF KE(PL)<(WA/60*COML(PL))+100 THEN RETURN
3950 KE(PL)=0:TI3=0:TI=10:TI4=1:FLK=0
3960 FOR TF=1 TO 6:IF TI5=TF THEN 4020
3970 IF TI=>TK(PL,TF) THEN IF TI>TK(PL,TF) OR RND<.5 THEN TI=TK(PL,TF):TI4=TF
3980 TI2=0:FOR TF2=-1 TO 1 STEP 2:FOR TF3=-1 TO 1 STEP 2:IF TF3+10-TK(PL,TF)<0 T
HEN 4000
3990 IF MP(PL,TF+TF2,10-TK(PL,TF)+TF3)=CH(PL)+1 THEN TI2=TI2+1
4000 NEXT TF3,TF2
4010 IF TI2>TI3 THEN KE(PL)=TF:TI3=TI2
4020 NEXT TF
4030 IF KE(PL)=0 THEN KE(PL)=RND*5+1
4040 IF TK(PL,KE(PL))>5 THEN IF RND<.2 THEN KE(PL)=0:GOTO 4030 ELSE IF MP(PL,TI4
+1,10-TK(PL,TI4))=CH(PL)+1 OR MP(PL,TI4-1,10-TK(PL,TI4))=CH(PL)+1 THEN KE(PL)=TI
4:FLK=1 ELSE IF RND<.2 THEN KE(PL)=0:GOTO 4030
4050 IF TK(PL,KE(PL))=10 AND TK(PL,TI4)<>10 THEN IF RND<.85 THEN KE(PL)=0:GOTO 4
030 ELSE KE(PL)=TI4:FLK=1
4060 TI5=TI4:IF KE(PL)=TI5 AND FLK=0 THEN IF RND>.2 THEN 3960 ELSE KE(PL)=0:GOTO
 4030
4070 KD(PL)=9:RETURN
4080 *THINK2:'--->*THINK1の結果を基に動かす
4090 IF KW(PL)<>0 THEN KW(PL)=KW(PL)-1:RETURN
4100 IF X(PL)<>KE(PL) THEN UGO(PL)=SGN(KE(PL)-X(PL)) ELSE UGO(PL)=2
4110 KW(PL)=KWS(PL):RETURN
4120 *EEND:'--->ゲームを終了する
4130 CONSOLE 0,25,1,1:CLS 3:COLOR 7:PRINT "終了しました":END
4140 '===============ここからデータ集===============================
4150 DATA 25,3,メインメニュー,10,8,プレイヤー担当
4160 DATA 35,6,1P          2P,10,10,ハンディキャップ
4170 DATA 10,14,落下スピード,17,21,Hit  esc  key  to  start
4180 DATA 10,12,ゲーム難度,10,16,キーウエイト,10,18,CPU  Level,,,
4190 DATA 20,3,Gamedata  research,39,5,1P          2P
4200 DATA 8,9,Fruit,8,10,Bug,8,11,Speed,8,14:'上の空白は全角6文字
4210 DATA Bug  Bonus,8,15,Bonus,8,16,Total  Score
4220 DATA 8,12,Max  Rensa,8,13,Max  Bug,8,18,Player Level
4230 DATA 8,7,Used  Time
4240 DATA 15,22,Prease  hit  return  key,,,
4250 DATA &HDF,&HE2,&H7F,&HE0,-1,&HFB,&HE4,&HFE,&HE1,2
4260 DATA &HEF,&HE4,&HFD,&HE1,1
4270 '
4280 ' 制作機種 PC-9801RX      CPU:80286(12MHz)   MEMORY:640KB
4290 '                        N88BASIC(MS-DOS) Ver6.0
4300 ' 80286(12MHz)だとコンパイルしないとゲームになりません。
4310 '
4320 ' Presented by iphelse(Makoto Murai) 1995-1996.
```

★PC-9821V12を買った。ゲームなどを手に入れ，「さあやろう!!」と思ったら，FM音が出なくて悲しかった。(愛知県愛知郡・浅井剛治18才)……【編：さっそくボードを手に入れよう！ゲーム制作ができるソフトも用意してクリエイターを目指そう！】

PC-9801シリーズ互換機(N88-日本語BASIC(86)DISK/DOS BASIC)用



魔法好きにはたまらないおもしろさ!!

BATTLE FIELD（バトル フィールド）

大谷　佑

内容

４人の人がいた。そこで彼らは優劣をつけることにした。

遊びかた

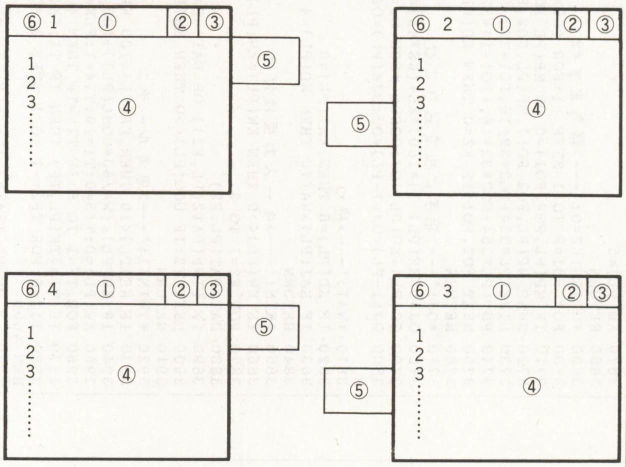
RUNしてください。そして，タイトルが出たあとに，名前の入力をします。名前が長すぎると，ゲーム画面に名前が入りきりませんので注意してください。また，「CPUですか」と聞かれたときに[Y]を押せば，コンピュータが相手となってくれます（1人でやるより４人集まって遊んだほうがおもしろい）。名前を入力し終わると，何ゲーム先取した人が勝ちになるかを聞いてくるので，適当に入力してください。すると，ゲーム開始となります。基本的には，スペース・キーでゲームが進みます。

このゲームは，相手のHPを０にし，自分だけが最後まで生き残ればいいのですが，そのために，魔法を拾います。選択するところで，1の「取る」を選ぶと，スロットが回りだします。そこでスペース・キーを押せば，スロットが止まり，何を取ったかがきまります。

その魔法には，ストックしておくものと，その場ですぐに効果が出てしまうものがあります。

また，ストックされているものを使うときは，「使う」を選択します。そうして，ストックされているものの中から，自分の使う魔法を選択してください。まあ，やってみればわかるでしょう。

仕組み

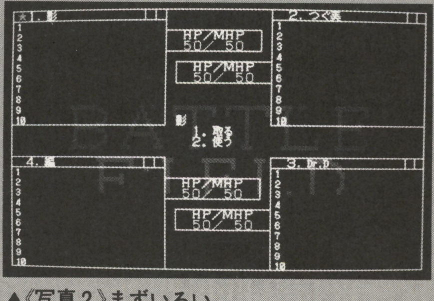


①…プレイヤーの名前
②…「眠」と書いてある時，眠っている
③…毒と書いてある時，毒がもられている
④…上から1・2…10の順に持っている魔法を表示
⑤…「HP/MHP」の表示
⑥…「☆」がある人が，現在プレイしている
順番は１→２→３→４→１……の順
リバースで逆回りになる。

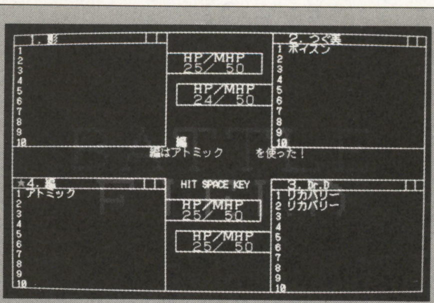
《第１図》画面の説明

プログラム内では，IF文がなるべく少なくなるようにくふうしましたが，まだ

▲《写真１》タイトル画面



▲《写真２》まずいろいろな魔法を取ろう



▲《写真３》アトミックはムチャクチャ強い!!

「Windows95ユーザーのためのインターネットスターターブック」平易な解説と独自の情報発信「ホームページ」の作りかたまでを紹介　千二百円

★「Klik & Play」ゲーム作成術のページをもうすこし増やしてほしい！じゃないと理解できない…ョ。(兵庫県神戸市・TIR14才)……【編：もうすぐ「Klik & Playゲーム作成術」が別冊になります。一つのテーマをつっこんでいきますので，よろしく。】

CHECKER FLAG

編：４人対戦バトルですね。魔法の数がいっぱいあって楽しめますね。
Dr.D：まぁ全体的なバランスは整っておるが，全員のHPがいきなり平均化されたり，一撃で死ぬイベントはちょっと効果が大きすぎるかな？

(注)DOS-BASICの場合は
1830行　KMID$("BATTLE", 2＋I, 2)
↓
KMID$("BATTLE", 1＋I, 1)
1840行　KMID$("FIELD", 2＋I, 2)
↓
KMID$("FIELD", 1＋I, 1)
としてください。

たくさんあります。なお，CPUの思考ルーチンですが，①HPが少ないとき，回復させるようにする　②ある程度の割合で攻撃を加える　③拾う，という順に判定して実行していきます。

入力方法

ベーシック上で普通に入力してください。非常に長いですが，全部打ち込んでもらえれば幸いです。速すぎる場合は，＊Wというサブ・ルーチンの中の値を増やしたりしてみてください。

改造のアドバイス

技を増やしたりしてみてください。でもそのときには，プログラムの内容とかも変えなくてはならないかもしれません。あと，BEEP音がチープすぎるので，これを直してみたりしてもいいと思います。

苦労した点など

CPUの思考ルーチンは，今まで一度も作ったことがないので考えこみました。

このゲームは，平成５年１月号のMSX-FANについていた"MAGIC BATTLE"というゲームをやり，それに感銘をうけ，「こんなゲームを作ってみたい」と思って作りはじめました。いわば，"MAGIC BATTLE"の移植版みたいなもので，よいところは，どんどんまねていきました。ただ，本物を再現しようとすると，プログラムが長くなってしまうので，泣く泣く削りました。本物には全然追いつけませんでした（ただ，形式は本物とほとんど同じです）。ちなみに，初投稿です。

★参考にしたもの
・MSX-FAN１月号「MAGIC BATTLE」
・BASICのユーザーズ・マニュアル
・今までのベーマガ

《第１表》変数表

変数	内容
P$( )	プレイヤーの名前
P( )	0なら人間，1ならCPU
AF( )	0なら生きている，1なら死んでいる
SF( )	0なら起きている，1以上：寝ている
PF( )	0なら毒をもられていない，1以上：毒をもられている
HP( )	プレイヤーのHP
MHP( )	プレイヤーのマックスHP
W( )	勝ち数
T( )	もっている魔法の数
TM(,)	もっている魔法の種類
C( )	フェード・アウト用の色の設定用
M$( )	魔法の名前
MS$( )	魔法の説明
MZ( )	0なら1人を攻撃，1なら全員を攻撃
MK( )	魔法の効果の最低値
MH( )	魔法の効果の幅
MM( )	0：その上位の魔法がない，1：上位がある
R	1 or −1→順番
PR	0：プレパレーションじゃない，1：プレパレーション状態がある
PL	現在プレイしている人
WB, WC	枠の色
RA	取った魔法，汎用（二重に使用している）
DA	ダメージ
TA	使った魔法
AT	魔法をかけられたプレイヤー
JT	CPUプレイヤーの状態　0：正常，1：危険（HP＜15）
WN	勝った人
WS	何勝したらゲームセットとなるか
I, J, K, W, W_1, W_2, W_3, I9, I$, N, C, TC	汎用

《第２表》魔法一覧表

	魔法の名	効　果	上位魔法	
1	ポーション	HPをちょっと回復	リカバリー	
2	リカバリー	HPをある程度回復	リストレーション	
3	リストレーション	HPをほど回復	——	
4	ファイア	炎で１人にダメージ	フレイム	
5	フレイム	炎で１人にダメージ	サンダー	
6	サンダー	雷で全員にダメージ	——	
7	アイス	氷で１人にダメージ	フリーズ	
8	フリーズ	氷で１人にダメージ	ブリザード	
9	ブリザード	吹雪で全員にダメージ	——	
10	アトミック	原子の力で全員にダメージ	——	
11	ポイズン	毒を浴びせる	ぽいずん	
12	ぽいずん	毒を浴びせる（強力）	——	
13	ドレイン	HPを奪う		
14	スリープ	眠らす		
15	インクリース	MHPを増加		
16	デイクライン	MHPを減少		★
17	HPクロス	向かい側とHP交換（1↔3，2↔4）		
18	リバース	順番が逆になる		
19	アベレージ	HPが平均される		
20	フォゲット	持っている魔法をすべて忘れる		★
21	ストレングスン	持っている魔法を強化する（上位魔法に変える）		★
22	プレパレーション	パニッシュが出るようになる		★
23	ヴァニッシュ	拾った人が闇に葬り去られる		★
24	ゴッドS馬	全員のHPが全回復する		★
25	デビルS馬	全員のHPが半減する		★
26	おかべ	「おかべ」を召喚する		★

★がついているのは，拾ったら，その場で実行されてしまうもの

★うちの近所の本屋さんでは，いつもベーマガが１冊しか仕入れられてないので，友達との取りあいで必死です。何とかして!!影さんってば！（兵庫県宝塚市・田中智宏15才）……【影：よし，その本屋さんの名前を至急連絡せよ！私が，直接交渉しに行こうじゃないか!!】

「BASICマガジンCD―ROMスペシャル」(Vol.1からVol.3まであります)CD―ROM付き絶対買い得！残僅少。各九百八十円

BATTLE FIELDのプログラム・リスト

```
10 'BATTLE FIELD for 98 Ver2.0 by TANI-K
20 '初期設定1
30 RANDOMIZE VAL(RIGHT$(TIME$,2))*VAL(MID$(TIME$,4,2))+VAL(LEFT$(TIME$,2))
40 SCREEN 3:COLOR:COLOR ,,,,2:CONSOLE 0,25,0,1:WIDTH 80,25:CLEAR:CLS 3
50 DIM P$(3),P(3),AF(3),SF(3),PF(3),MHP(3),HP(3),W(3),T(3),TM(3,11),C(10)
60 DIM M$(26),MS$(26),MZ(26),MK(12),MH(12),MM(18),G%(19645)
70 FOR I=1  TO 12:READ M$(I),MS$(I),MK(I),MH(I),MZ(I),MM(I):NEXT
80 FOR I=13 TO 26:READ M$(I),MS$(I):NEXT:FOR I=0 TO 3:READ P$(I):NEXT
90 C(0)=&H0:C(1)=&H1:C(2)=&H10:C(3)=&H11:C(4)=&H100:C(5)=&H101:C(6)=&H110
100 C(7)=&H111:C(8)=C(4):C(9)=C(1):C(10)=C(7):M$(0)="            "
110 DEF FNX(A)=-(A=1)-(A=2):DEF FNY(A)=A¥2:GOSUB *TITLE
120 FOR I=0 TO 3:W(I)=0:NEXT:COLOR=(11,&H3E4):COLOR=(12,&H131)
130 '開始！！！
140 FOR I=0 TO 3:MHP(I)=50:HP(I)=50:SF(I)=0:PF(I)=0:AF(I)=0:NEXT:R=1:PR=0
150 PL=INT(RND(1)*4)-1:FOR I=0 TO 3:T(I)=0:FOR J=1 TO 10:TM(I,J)=0:NEXT J,I
160 FOR I=8 TO 10:COLOR=(I,C(I)*6):NEXT:WC=5:GOSUB *WAKU:GOSUB *HP:COLOR 4
170 LOCATE 34,12:PRINT "ＳＴＡＲＴ！！":W1=800:W2=5:W3=0:GOSUB *B2:W=9:GOSUB *W
180 'メイン
190 GOSUB *KESU:PL=PL+R:IF PL<0 OR PL>3 THEN PL=PL-4*R
200 IF AF(PL)=1 THEN GOTO 300
210 W1=200:W2=3:GOSUB *B1:LOCATE 30,10:COLOR 7:PRINT SPACE$(20):LOCATE 32,10
220 PRINT P$(PL):LOCATE FNX(PL)*50+1,FNY(PL)*14:COLOR 2:PRINT "★";
230 IF PF(PL)<>0 THEN PF(PL)=PF(PL)-1:IF PF(PL)=0 THEN LOCATE 29,11:COLOR 6:PRIN
T "毒の効果が無くなった。":LOCATE FNX(PL)*50+28,FNY(PL)*14:PRINT "  ";:W=5:GOSUB *W:GO
SUB *S:GOSUB *KESU ELSE GOSUB *PO
240 IF SF(PL)<>0 THEN SF(PL)=SF(PL)-1:IF SF(PL)=0 THEN LOCATE 29,11:COLOR 6:PRIN
T "眠気が覚めた":LOCATE FNX(PL)*50+26,FNY(PL)*14:PRINT "  ";:GOSUB *S:GOSUB *KESU E
LSE LOCATE 35,11:COLOR 6:PRINT "Ｚｚｚ・・・":BEEP:GOSUB *S:GOTO 300
250 IF P(PL)=1 THEN *CPU
260 LOCATE 35,11:COLOR 7:PRINT "1．取る":LOCATE 35,12:PRINT "2．使う"
270 IO=INP(&HE0):IF IO=253 AND T(PL)<10 THEN GOTO *TORU :GOTO 290
280              IF IO=251 AND T(PL)>0  THEN GOSUB *KB:GOTO *TUKAU ELSE 270
290 IF PR<>0 THEN PR=PR-1:IF PR=0 THEN LOCATE 20,11:COLOR 6:PRINT "プレパレーション
の効果が消えた";:WC=5:GOSUB *WAKU:FOR I=8 TO 10:COLOR=(I,C(I)*6):NEXT
300 LOCATE FNX(PL)*50+1,FNY(PL)*14:PRINT "  ";:GOTO 190
310 '取る
320 *TORU:GOSUB *KESU:LOCATE 33,14:COLOR 7:PRINT "HIT SPACE KEY"
330 RA=RND(1):LOCATE 33,11:COLOR 7:PRINT M$(INT(RA*26)+1)
340 I9=INP(&HE9):IF (I9=191 AND P(PL)=0) OR (RND(1)<.03 AND P(PL)=1) THEN GOSUB
*KESU:BEEP:GOTO 350 ELSE 330
350 IF RA<.1 THEN ON INT(RND(1)*4)+1 GOSUB 410,440,480,520:GOTO 400
360 IF RA<.3 THEN ON INT(RND(1)*4)+1 GOSUB 620,680,730,770:GOTO 400
370 RA=INT(RND(1)*18)+1:IF PR<>0 AND (RA=10 OR RA=14) THEN *VANI
380 IF RA=16 THEN DA=INT(RND(1)*4)+2:LOCATE 26,13:COLOR 2:PRINT "ミスっ！";DA;"のダ
メージ！！";:HP(PL)=HP(PL)-DA:IF HP(PL)<=0 THEN AT=PL:GOSUB *S:GOSUB *SHI:GOTO 400
 ELSE GOSUB *HP:GOTO 400
390 T(PL)=T(PL)+1:TM(PL,T(PL))=RA:C=4:GOSUB *HYOJI:GOSUB *HYOJI2
400 GOSUB *S:GOSUB *KESU:GOTO 290
410 'プレパレーション  --------------------
420 RA=22:C=3:GOSUB *HYOJI:PR=INT(RND(1)*8)+6:WC=0:GOSUB *WAKU:COLOR=(8,&H342)
430 W1=20:W2=10:W3=500:GOSUB *B2:COLOR=(9,&H432):COLOR=(10,&H432):RETURN
440 'ゴッドS馬  --------------------
450 RA=24:C=6:GOSUB *HYOJI:WB=WC:WC=6:GOSUB *WAKU:W=3:GOSUB *W
460 FOR I=0 TO 3:IF AF(I)=0 THEN HP(I)=MHP(I)
470 NEXT:GOSUB *HP:WC=WB:GOSUB *WAKU:RETURN
480 'デビルS馬  --------------------
490 RA=25:C=3:GOSUB *HYOJI:WB=WC:WC=3:GOSUB *WAKU:W=3:GOSUB *W
500 FOR I=0 TO 3:IF AF(I)=0 THEN HP(I)=CINT(HP(I)/2)
510 NEXT:GOSUB *HP:WC=WB:GOSUB *WAKU:RETURN
520 'おかべ  --------------------
530 RA=26:C=0:GOSUB *HYOJI:WB=WC:WC=11:GOSUB *WAKU
540 GOSUB *S:RA=INT(RND(1)*2):GOSUB *KESU:ON RA GOTO 580
550 LOCATE 29,11:COLOR 7:PRINT "おかべはデビルS馬を唱えた！"
560 W1=300:W2=7:GOSUB *B1:HP(PL)=CINT(HP(PL)/2)
570 LOCATE 29,12:PRINT "自分のHPは半減した":GOSUB *HP:GOTO 610
580 LOCATE 29,11:COLOR 7:PRINT "おかべはフォゲットを唱えた！"
590 W1=300:W2=7:GOSUB *B1:FOR I=1 TO 10:TM(PL,I)=0:NEXT:T(PL)=0
600 LOCATE 29,12:PRINT "魔法をすべて忘れた":GOSUB *HYOJI2
610 WC=WB:GOSUB *WAKU:RETURN
620 'ディクライン  --------------------
630 RA=16:C=2:GOSUB *HYOJI:W=5:GOSUB *W:DA=4+INT(RND(1)*5):MHP(PL)=MHP(PL)-DA
640 IF MHP(PL)<1 THEN DA=DA+MHP(PL)-1:MHP(PL)=1
650 LOCATE 29,12:COLOR 7:PRINT P$(PL);"は最大ＨＰが";DA;"減少した！！":BEEP
660 IF HP(PL)>MHP(PL) THEN HP(PL)=MHP(PL)
670 GOSUB *HP:RETURN
680 'アベレージ  --------------------
690 RA=19:C=4:GOSUB *HYOJI:W=5:GOSUB *W:DA=INT((HP(0)*(1-AF(0))+HP(1)*(1-AF(1))+
HP(2)*(1-AF(2))+HP(3)*(1-AF(3)))/(4-AF(0)-AF(1)-AF(2)-AF(3)))
700 LOCATE 29,12:COLOR 7:PRINT "ＨＰが平均されて";DA;"になった！！"
710 FOR I=0 TO 3:IF AF(I)=0 THEN HP(I)=DA:IF HP(I)>MHP(I) THEN HP(I)=MHP(I)
720 NEXT:GOSUB *HP:RETURN
730 'フォゲット  --------------------
740 RA=20:C=3:GOSUB *HYOJI
750 W=5:GOSUB *W:FOR I=1 TO 10:TM(PL,I)=0:NEXT:T(PL)=0:GOSUB *HYOJI2
760 LOCATE 29,12:COLOR 7:PRINT P$(PL);"はすべての魔法を忘れた！！  ":RETURN
770 'ストレングスン  --------------------
780 RA=21:C=6:GOSUB *HYOJI:W=6:GOSUB *W:FOR I=1 TO 10
790 IF MM(TM(PL,I))=1 THEN TM(PL,I)=TM(PL,I)+1
800 NEXT:LOCATE 29,12:PRINT P$(PL);"の魔法が強化された。  ":GOSUB *HYOJI2:RETURN
810 'ヴァニッシュッッ！！！  --------------------
820 *VANI:W1=500:W2=25:GOSUB *B1:GOSUB *KESU:COLOR=(0,&H234):AT=PL
830 LOCATE 32,12:COLOR 7:PRINT "ヴァニッシュ！！":W=10:GOSUB *W
840 FOR K=0 TO 200:W1=0:W2=0:GOSUB *B1
850 CIRCLE(FNX(AT)*400+RND(1)*220,FNY(AT)*230+RND(1)*170),RND(1)*20,12,,,,F
860 NEXT:HP(AT)=0:GOSUB *SHI:GOSUB *HP:GOTO 400
870 '使う
880 *TUKAU:GOSUB *KESU:LOCATE 33,11:COLOR 7:INPUT "何を使う？(1-10)";N
890 IF N<1 OR N>10 THEN 880 ELSE TA=TM(PL,N):IF TA=0 THEN 880
900 IF TA-14>0 THEN ON TA-14 GOSUB 1360,,1400,1460:GOTO 1160
910 IF MZ(TA)=1 THEN 1020 ELSE IF TA>0 AND TA<4 THEN 1120
920 '1人攻撃  --------------------
930 LOCATE 33,11:PRINT M$(TA);"     "
940 AT=INT(RND(1)*4)
950 IF P(PL)=0 THEN LOCATE 33,12:INPUT "誰に？(1-4)";AT:AT=AT-1
960 IF AT=PL OR AT<0 OR AT>3 OR AF(AT)=1 THEN 940
970 IF TA-10>0 THEN ON TA-10 GOSUB 1190,1190,1280,1330:GOTO 1160
980 TC=6:GOSUB *HYOJI3:TC=C(2-TA¥6)*15:FOR I=0 TO 3:GOSUB *HI:NEXT
990 GOSUB *S:DA=MK(TA)+INT(RND(1)*MH(TA)):HP(AT)=HP(AT)-DA:GOSUB *HP
1000 LOCATE 29,13:COLOR 4:PRINT P$(AT);"は";DA;"のダメージ！":BEEP:GOTO 1160
1010 '全員攻撃  --------------------
1020 TC=6:GOSUB *HYOJI4:W=4:GOSUB *W:IF TA<>10 THEN 1060
1030 FOR I=0 TO 15:FOR J=0 TO 10:COLOR=(J,C(J)*15+(&H111-C(J))*I):NEXT J
1040 FOR W=0 TO 500:NEXT W,I:W1=2000:W2=2:GOSUB *B1
1050 FOR I=0 TO 10:COLOR=(I,-15*C(I)*(I<8)-6*C(I)*(I>7)):NEXT I
1060 FOR J=0 TO 3:IF J=PL OR AF(J)=1 THEN 1100
1070 GOSUB *S:DA=MK(TA)+INT(RND(1)*MH(TA)):HP(J)=HP(J)-DA:GOSUB *HP
1080 FOR I=0 TO 3:TC=-C(2-TA¥7)*(TA<>10)*15-(TA=10)*7:GOSUB *HI:NEXT I
1090 BEEP:LOCATE 29,12:COLOR 4:PRINT P$(J);"は";DA;"のダメージ！";SPACE$(15)
1100 NEXT J:GOTO 1160
1110 '回復する  --------------------
1120 TC=6:GOSUB *HYOJI4
1130 W=3:GOSUB *W:DA=MK(TA)+INT(RND(1)*MH(TA)):HP(PL)=HP(PL)+DA
1140 IF MHP(PL)<HP(PL) THEN DA=DA-HP(PL)+MHP(PL):HP(PL)=MHP(PL)
1150 LOCATE 25,12:COLOR 7:PRINT P$(PL);"はＨＰが";DA;"回復した！":BEEP
1160 GOSUB *HP:GOSUB *S:FOR I=N TO T(PL):TM(PL,I)=TM(PL,I+1):NEXT:T(PL)=T(PL)-1
1170 FOR AT=0 TO 3:IF HP(AT)<1 AND AF(AT)=0 THEN GOSUB *SHI
1180 NEXT:GOSUB *HYOJI2:GOSUB *KESU:GOTO 290
1190 'ポイスン・ぽいすん  --------------------
1200 TC=3:GOSUB *HYOJI3:WB=WC:WC=4:GOSUB *WAKU:TC=&HFF:GOSUB *HI:W=3:GOSUB *W
1210 WC=WB:GOSUB *WAKU:PF(AT)=MK(TA)+INT(RND(1)*MH(TA)):BEEP
1220 LOCATE 29,13:COLOR 7:PRINT P$(AT);"は毒に犯された！":GOSUB *HP:RETURN
1230 *PO:DA=2+INT(RND(1)*5):HP(PL)=HP(PL)-DA
1240 FOR I=0 TO 4:COLOR=(0,&HFF):FOR W=0 TO 100:NEXT:COLOR=(0,0):NEXT
1250 LOCATE 27,11:COLOR 3:PRINT P$(PL);"は毒で";DA;"のダメージを受けた。"
1260 GOSUB *HP:GOSUB *S:IF HP(PL)<1 THEN AT=PL:GOSUB *SHI:RETURN 300
1270 GOSUB *KESU:RETURN
1280 'ドレイン  --------------------
1290 TC=2:GOSUB *HYOJI3:BEEP:DA=6+INT(RND(1)*5):IF DA>HP(AT) THEN DA=HP(AT)
1300 W=5:GOSUB *W:LOCATE 29,13:PRINT P$(AT);"からＨＰを";DA;"奪った！"
```

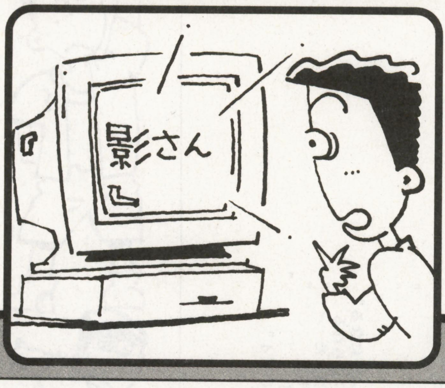
★ちょっと表紙がゴチャゴチャしすぎていませんか!?（静岡県浜松市・宮澤和正16才）……【編：ベーマガの場合，表紙も記事ということで制作しているんです。この表紙が好きという人もいるんですが，新しい読者のみなさんの意見もぜひお聞かせください。】

```
1310 HP(AT)=HP(AT)-DA:HP(PL)=HP(PL)+DA:IF HP(PL)>MHP(PL) THEN HP(PL)=MHP(PL)
1320 GOSUB *HP:RETURN
1330 'スリープ  --------------------
1340 TC=5:GOSUB *HYOJI3:TC=&HFF0:GOSUB *HI:W=5:GOSUB *W:SF(AT)=3+INT(RND(1)*2)
1350 COLOR 7:LOCATE 29,13:PRINT P$(AT);"は眠りだした。":GOSUB *HP:RETURN
1360 'インクリース  ------------------
1370 TC=4:GOSUB *HYOJI4:TC=&HF00:GOSUB *HI:W=5:GOSUB *W
1380 DA=8+INT(RND(1)*7):MHP(PL)=MHP(PL)+DA:COLOR 7
1390 LOCATE 25,12:PRINT P$(PL);"の最大HPが";DA;"増えた! ":GOSUB *HP:RETURN
1400 'HPクロス  --------------------
1410 TC=7:GOSUB *HYOJI4:TC=&HFFF:GOSUB *HI:W=5:GOSUB *W:COLOR 7
1420 IF HP(0)>0 AND HP(2)>0 THEN SWAP HP(0),HP(2)
1430 IF HP(1)>0 AND HP(3)>0 THEN SWAP HP(1),HP(3)
1440 FOR I=0 TO 3:IF HP(I)>MHP(I) THEN HP(I)=MHP(I)
1450 NEXT:LOCATE 25,12:PRINT "向かい側とHPが交換された!":GOSUB *HP:RETURN
1460 'リバース  --------------------
1470 W=5:GOSUB *W:LOCATE 31,12:COLOR 7:PRINT "逆回りになった。":R=R*(-1):RETURN
1480 'CPU
1490 *CPU:TA=0:JT=0:GOSUB *KESU:IF T(PL)=0 THEN *TORU
1500 IF HP(PL)>14 THEN 1570:'                     第一段階(HPが少ないとき)
1510 JT=1:FOR I=1 TO T(PL):K=TM(PL,I)
1520 IF K<4 AND K>0  THEN IF MK(TA)<MK(K) THEN TA=K:N=I
1530 NEXT:IF TA<>0 THEN 900
1540 FOR I=1 TO T(PL):K=TM(PL,I)
1550 IF (K=17 AND HP(PL)<HP(PL(PL+2)¥4)) OR K=13 THEN TA=K:N=I
1560 NEXT:IF TA<>0 THEN 900
1570 FOR I=1 TO T(PL):K=TM(PL,I):'                第二段階(14,15優先&攻撃)
1580 IF K=14 OR K=15 THEN N=I:TA=K:I=T(PL):GOTO 1600
1590 IF K>3 AND K<13 THEN IF MK(TA)<MK(K) THEN TA=K:N=I
1600 NEXT:IF TA<>0 AND RND(1)<.7 THEN 900 ELSE TA=0
1610 IF JT=1 OR (T(PL)<>10 AND RND(1)<.4) THEN *TORU:'第3段階(取るか否か)
1620 FOR I=1 TO T(PL):K=TM(PL,I)
1630 IF K>3 AND K<13 THEN IF MK(TA)<MK(K) THEN TA=K:N=I
1640 NEXT:IF TA<>0 THEN GOTO 900 ELSE TA=TM(PL,1):N=1:GOTO 900
1650 '死んだ・・・
1660 *SHI:AF(AT)=1:W1=200:W2=40:GOSUB *KESU:COLOR 3
1670 LOCATE 31,12:PRINT P$(AT);"は死んだ・・・":GOSUB *B1:GOSUB *S:COLOR=(0,0)
1680 HP(AT)=0:IF AF(0)+AF(1)+AF(2)+AF(3)=3 THEN RETURN 1690 ELSE RETURN
1690 *SHURYO:FOR I=0 TO 3:IF AF(I)=0 THEN WN=I
1700 NEXT
1710 LOCATE 36,14:COLOR 7:PRINT "試合終了":W1=1000:W2=9:GOSUB *B1
1720 GOSUB *KESU:LOCATE 32,12:COLOR 4:PRINT "只今の試合 ";P$(WN);"の勝ち!"
1730 GOSUB *S:CLS 3:W(WN)=W(WN)+1:LOCATE 35,5:COLOR 7:PRINT "現在の成績"
1740 LOCATE 35,5:COLOR 7:PRINT "現在の成績"
1750 FOR I=0 TO 3:LOCATE 27,7+I*2:PRINT P$(I):LOCATE 49,7+I*2
1760 LOCATE 49,7+I*2:PRINT W(I);"勝":NEXT:W=5:GOSUB *W:GOSUB *KB
1770 LOCATE 27,20:PRINT "HIT SPACE KEY"
1780 I9=INP(&HE9):IF I9<>191 THEN 1780
1790 IF W(WN)<>WS THEN CLS 3:GOTO 130
1800 CLS:LOCATE 30,12:PRINT P$(WN);"の勝ち!!!":END
1810 'タイトル
1820 *TITLE:COLOR=(8,0):COLOR=(9,0):COLOR=(10,0)
1830 FOR I=0 TO 5:PUT(16*I,0),KANJI(VAL("&H"+JIS$(KMID$("BATTLE",2+I,2)))),PS
ET,8,0:NEXT
1840 FOR I=0 TO 4:PUT(16*I+8,16),KANJI(VAL("&H"+JIS$(KMID$("FIELD",2+I,2)))),
PSET,9,0:NEXT
1850 FOR I=0 TO 95:FOR J=0 TO 31:K=POINT(I,J)
1860 IF K<>0 THEN LINE(80+I*5,40+J*5)-STEP(7,7),K,BF
1870 NEXT J,I:LINE(0,0)-(95,31),0,BF:FOR I=8 TO 10:COLOR=(I,C(I)*15):NEXT I
1880 COLOR 7:LOCATE 29,13:PRINT "Presented by Tani-K"
1890 LOCATE 27,22:COLOR INT(RND(1)*7)+1:PRINT "HIT SPACE KEY"
1900 I$=INKEY$:IF I$<>" " THEN 1890
1910 CLS:FOR K=15 TO 6 STEP -1:FOR J=8 TO 10:COLOR=(J,C(J)*K):NEXT J
1920 W=1:GOSUB *W:NEXT K:GET(80,20)-(560,180),G%:ROLL -100:COLOR 7
1930 FOR I=0 TO 3:PRINT "PLAYER";I+1;"はCPUですか?[Y/N]"
1940 I$=INKEY$:IF I$="Y" THEN PRINT "       CPU":P(I)=1:GOTO 1970
1950          IF I$="N" THEN PRINT "       人間  ":P(I)=0 ELSE 1940
1960 PRINT "PLAYER";I+1;"の名前は";:INPUT "";P$(I)
1970 NEXT:INPUT "何回勝利で優勝にしますか",WS:CLS:RETURN
1980 'サブルーチン
1990 *WAKU:CLS 2:PUT(80,120),G%:LINE(0,0)-(639,399),WC,B
```

```
2000    FOR I=0 TO 3:LINE(FNX(I)*400,FNY(I)*224)-STEP(239,175),WC,B
2010    LINE(FNX(I)*400,FNY(I)*224+16)-STEP(239,0),WC
2020    LINE(FNX(I)*16+239,FNY(I)*224+FNX(I)*48+32)-STEP(145,32),WC,B
2030    LINE(FNX(I)*400+223,FNY(I)*224)-STEP(0,16),WC
2040    LINE(FNX(I)*400+207,FNY(I)*224)-STEP(0,16),WC
2050    LOCATE FNX(I)*50+1,FNY(I)*14:COLOR 7:PRINT AKCNV$(STR$(I+1));". ";P$(I)
2060    LOCATE FNX(I)*2+33,FNY(I)*14+FNX(I)*3+2:COLOR 7:PRINT "HP/MHP"
2070    FOR J=1 TO 10:LOCATE FNX(I)*50,FNY(I)*14+J:PRINT J;:NEXT J,I:RETURN
2080 *HP:FOR I=0 TO 3:LOCATE FNX(I)*2+31,FNY(I)*14+FNX(I)*3+3
2090    IF HP(I)<1  THEN COLOR 3:PRINT "-------":GOTO 2110
2100    COLOR 6:PRINT AKCNV$(STR$(HP(I)));"/";AKCNV$(STR$(MHP(I)));"  "
2110    IF SF(I)<>0 THEN LOCATE FNX(I)*50+26,FNY(I)*14:COLOR 2:PRINT "眠";
2120    IF PF(I)<>0 THEN LOCATE FNX(I)*50+28,FNY(I)*14:COLOR 4:PRINT "毒";
2130    NEXT:RETURN
2140 *HYOJI:COLOR C:LOCATE 29,11:PRINT M$(RA);:COLOR 7:PRINT "を取った!!";
2150    LOCATE 31,12:PRINT MS$(RA);:RETURN
2160 *HYOJI2:COLOR 7:FOR I=1 TO 10
2170    LOCATE FNX(PL)*50+3,FNY(PL)*14+I:PRINT M$(TM(PL,I));:NEXT:RETURN
2180 *HYOJI3:LOCATE 23,12:COLOR TC
2190    PRINT P$(PL);"は";P$(AT);"に";M$(TA);"を使った!":RETURN
2200 *HYOJI4:LOCATE 27,11:COLOR TC
2210    PRINT P$(PL);"は";M$(TA);"を使った!"           :RETURN
2220 *KESU:LOCATE 0 ,11:PRINT SPACE$(79);:LOCATE 0 ,12:PRINT SPACE$(79);
2230       LOCATE 0 ,13:PRINT SPACE$(79);:LOCATE 30,14:PRINT SPACE$(20);:RETURN
2240 *S:LOCATE 33,14:COLOR 7:PRINT "HIT SPACE KEY"
2250 I9=INP(&HE9):IF I9=191 THEN LOCATE 33,14:PRINT SPACE$(13):RETURN ELSE 2250
2260 *B1:FOR I=0 TO W1:BEEP 1:BEEP 0:FOR J=0 TO W2:NEXT J,I:RETURN
2270 *B2:FOR I=1 TO W1:BEEP 1:FOR J=0 TO W2:NEXT:BEEP 0:FOR J=0 TO W3:NEXT J,I
2280   RETURN
2290 *W:FOR I=0 TO W*1000:NEXT:RETURN
2300 *KB:I$=INKEY$:IF I$<>"" THEN 2300 ELSE RETURN
2310 *HI:COLOR=(0,TC):FOR W=0 TO 200:NEXT:COLOR=(0,0):RETURN
2320 'DATA
2330 DATA "ポーション      ","HPをちょっと回復        ",8,4,0,1
2340 DATA "リカバリー      ","HPをある程度回復        ",18,6,0,1
2350 DATA "リストレーション","HPほぼ回復             ",100,0,0,0
2360 DATA "ファイア        ","炎で1人にダメージ        ",3,5,0,1
2370 DATA "フレイム        ","炎で1人にダメージ        ",8,4,0,1
2380 DATA "サンダー        ","雷で全員にダメージ       ",10,4,1,0
2390 DATA "アイス          ","氷で1人にダメージ        ",2,5,0,1
2400 DATA "フリーズ        ","氷で1人にダメージ        ",9,4,0,1
2410 DATA "ブリザード      ","吹雪で全員にダメージ     ",10,4,1,0
2420 DATA "アトミック      ","原子力で全員にダメージ   ",16,9,1,0
2430 DATA "ポイズン        ","毒を浴びせる             ",2,2,0,1
2440 DATA "ぽいずん        ","毒を浴びせる(強力)       ",4,2,0,0
2450 DATA "ドレイン        ","HPを奪う                 "
2460 DATA "スリープ        ","眠らす                   "
2470 DATA "インクリース    ","最大HPが増加する         "
2480 DATA "ディクライン    ","最大HPが減少する         "
2490 DATA "HPクロス        ","向かい側とHPが交換       "
2500 DATA "リバース        ","順番が逆になる           "
2510 DATA "アベレージ      ","HPが平均される           "
2520 DATA "フォゲット      ","魔法を忘れる             "
2530 DATA "ストレングスン  ","魔法が強化される         "
2540 DATA "プレパレーション","ヴァニッシュが出るようになる"
2550 DATA "ヴァニッシュ    ","拾った者が闇へ葬り去られる "
2560 DATA "ゴッドS馬       ","全員のHPが全回復した     "
2570 DATA "デビルS馬       ","全員のHPが半減した       "
2580 DATA "おかべ          ","岡部を召喚した!          "
2600 DATA "COM1","COM2","COM3","COM4"
```

★ボクの学校では「PC-850」というポケコンを使って勉強をしています。今年から、変わったらしいのだが…なんと先生が使いかたを知らないのだ!!だれか先生に使いかたを教えてくれ〜っ!! (広島県府中市・**佐田利幸15才**)……【**編**:先生にベーマガを紹介してね。】

PC-9801シリーズ互換機(N88-日本語BASIC(86)DOS-BASIC V6.0)用



システム・メッセージを変えて遊ぼう

えぬ88べえしっく

坂井　弘亮

DOS-BASICの起動時の表示やエラー・メッセージ，果てはステートメントのスペルまで変えてしまうプログラムなのだ。

使いかた

リストを入力して実行するんだけど，一応“N88BASIC.EXE”のバック・アップをとっておいたほうがいいと思う。あと，データの文字数には気をつけてください(スペースや，棒線の長さに注意)。

実行すると3分くらいで処理が終わって，ここで，「SYSTEM」を実行してMS-DOSに戻って「DIR」をすると，新しく“N88B.EXE”というファイルができているだろう。この“N88B”を実行すると，ちょっとふざけたBASICが起動するのだ。なんと，いつもの「NEC N-88 BASIC(86)～」とか「Copyright (C)～」とかいった表示が，「えぬ88べえしっくV6.0だよ～ん」「さあ，プログラミングをするぞっと」となっているではないか！なんてこったい，コンチクショー！

ここで，ためしにエラー・メッセージを出してみよう。適当な文字を入力してリターン・キーを押すと，「Syntax error」ではなく，「何だそりゃ？」と表示されるのだ。エラー・メッセージはほとんど変更されているので，いろいろと試してみよう。

ステートメントについて

N88Bでは，「PRINT」とか「INPUT」とかのステートメントは，「PR__」「IN__」とかの省略形を使うことになっている。「_」はスペースで，省略することはできない。例えば，「PRINT_A」は「PR_A」ではなく，「PR__A」と書かなければいけない（じゃあ省略されてないじゃないか，と思うだろう。まったくもってそのとおり)。変更されているステートメントは，**第1表**を見て。

プログラミングをするには？

N88Bでプログラミングをするときは，もちろん**第1表**の省略形でプログラミングするのだけど，たとえばここで，N88Bから下のように入力してみよう（「_」はスペース)。このプログラムは，これはこれでN88B上で走らせることができる。

```
10 IN__A
20 PR__A
30 GO__10
```

これを入力したあと，「SV__“T”」「SV__“A”, A」を実行して，ひとつはバイナリ形式（ふつうの形式）で，ひとつはアスキー形式（,Aオプションをつける）でセーブする。「SYSTEM」を実行してMS-DOSに戻り，今度は“N88BASIC”を起動する。ここで，「LOAD “T”」を実行してリストすると，さっきのプログラムが，

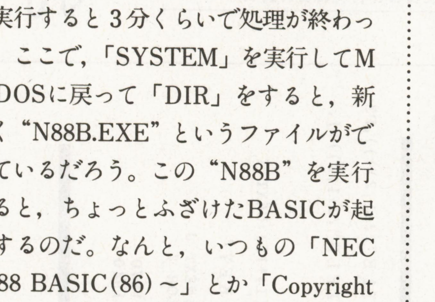
```
10 INPUT_A
20 PRINT_A
30 GOTO_10
```

このように，普通のコーディングになっているんじゃないかな？これは，“T”がバイナリ形式でセーブされているからなのだ。ちなみにアスキーセーブされたファイル“A”は，N88BASICからロードしてももとの省略形のまんま。

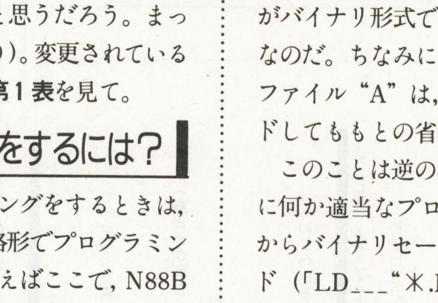
このことは逆の場合も同じで，ためしに何か適当なプログラムをN88BASICからバイナリセーブして，N88Bでロード（「LD___“＊.BAS”」）してみるとわかるんだけど，リストがすっきりして見えない（俺だけか）？そのまま実行もできる（ただし一部変更が必要だったりする場合もある。「NEXT」は「NX_:」のように「:」をつけないとスペースが認識されないとか)。

プログラムについて

ただ“N88BASIC.EXE”をオープン



◀《写真1》あぁ…気の抜ける起動時メッセージ…



◀《写真2》プログラムもなんだか変に見える～

「ビジュアルBASIC講座」ベーマガ連載のショートプログラムを中心にした，良くわかるプログラム入門書。CD-ROM付き 千九百五十円

★最近のパソコンの進歩はすさまじい。そのため，今買うよりも少し待ち，また少し待ち，さらに少し待ち，……少し待ったほうが得。だからず～っと買わないのが上手な買いかただぜ!!（埼玉県大野郡・庄司明幸20才）……【影：そんな人は今月のパワーアップ特集を。】

《第1表》ステートメントの対応

PRINT	PR__	INPUT	IN__	GOO	GO__
READ	RD__	DATA	DT__	FOR	FO_
NEXT	NX__	THEN	TH__	ELSE	EL__
SAVE	SV__	LOAD	LD__	GOSUB	GS___
RETURN	RT___	WHILE	WH__	WEND	WN__
WIDTH	WD__	CONSOLE	CNS__	OPEN	OP__
CLOSE	CS__	RANDOMIZE	RZ_____	RESTORE	RST___
ERASE	ERS__	COLOR	CL__	SCREEN	SCR___
LOCATE	LC___	WRITE	WR__	BEEP	BP__
CLEAR	CLR__	LINE	LN__	CIRCLE	CI___
PSET	PS__	POINT	PT__	PAINT	PA__

CHECKER FLAG

Dr.D：むむっ，バイナリ中の文字列を強引に変えるプログラムが…ちょっと危険なプログラムじゃのぉ（いろいろな意味で）まぁアイデアとしてはおもしろいので採用したが…。
影：応用するとDOSのエラー・メッセージも変更できるな！
Dr.D：良い子はマネしちゃいかんぞ！

して，内部の文字列を一部変更してコピーしているだけ。

文字データを変えれば，エラー・メッセージやステートメントのスペルを変えられる。でも文字数は合わせてね（文字数が合ってないと警告が出る）。

データは，面倒なら省略してもいいし，増やしてもいい。でも最後に“end of data”をつけること。ステートメントの変更は一部だけなので，もっとハデに増やすのもいいだろう。

当たり前だけど，DISK-BASICでは使えない。あと，僕の使っているBASICはバージョン6.0だけど，別バージョンだとどうだかわからない（多分だいじょうぶだとは思うけど…未確認）。

そのほか

ステートメントのスペルは文字数，文字列の順序で格納されているのだけれど，頭文字と文字数は変更できないみたいです。ほんとはステートメントをカナ文字にして，なつかしい「ぴゅう太」の「カナ」BASICを再現してみたかったのだが…（PRINTが「カケ」で，INPUTが「キケ」とかである。IF～THEN文は，「モシ，ナラバ」文なのだ）。

終わりに

僕の実用プログラムは，わかりやすさよりもポテンシャルを高くすることを考えて作るので，イマイチ説明が難解になってしまうらしいが，我慢してね。

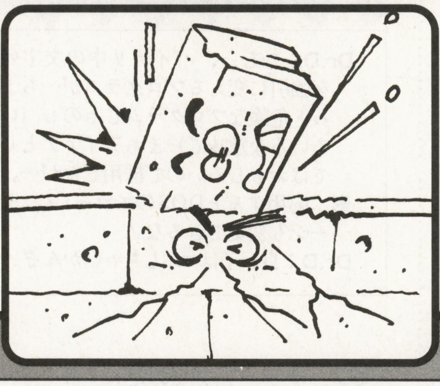
ほんとに実際に役立つ実用プログラムもいいけれど，僕はやっぱりこういう「くだらない」プログラムが好きで，ゲームに限らず実用プログラムも，アイデア勝負でいこうと思う。

★　★

えぬ88べえしっくのプログラム・リスト

```
1000 'Save "CHCPRT.BAS",A
1010 REM ==============================================================
1020 REM      N88BASICの起動時文字列、ステートメント、エラーを変更する。(投稿用)
1030 REM ==============================================================
1040 '======== 初期設定、データの読み込み =====================================
1050 DEFINT A-Z:C=-1:RESTORE:A$="":WHILE A$<>"end of data":READ A$:C=C+1:WEND
1060 N=C¥2-1:DIM S$(N),T$(N),F(N):RESTORE:FOR I=0 TO N:READ S$,T$
1070 A=0:B=1:WHILE A<>0 OR B<>0:A=INSTR(S$,"¥"):B=INSTR(T$,"¥")
1080 IF A THEN S$=LEFT$(S$,A-1)+CHR$(VAL(MID$(S$,A+1,3)))+MID$(S$,A+4)
1090 IF B THEN T$=LEFT$(T$,B-1)+CHR$(VAL(MID$(T$,B+1,3)))+MID$(T$,B+4)
1100 WEND:IF LEN(S$)<>LEN(T$) THEN BEEP:PRINT T$;" の長さがおかしい"
1110 S$(I)=S$:T$(I)=T$:F(I)=0:NEXT:M=120:PRINT:PRINT "データ数";C;N
1120 '======== N88BASIC.EXEの文字列データ変換 ================================
1130 OPEN "N88BASIC.EXE" FOR  INPUT AS #1:L=INT(LOF(1)/M)
1140 OPEN "N88B    .EXE" FOR OUTPUT AS #2:A$=INPUT$(M,#1):C=1
1150 WHILE EOF(1)=0:IF C<L THEN A$=A$+INPUT$(M,#1):C=C+1:GOTO 1170
1160 WHILE EOF(1)=0:A$=A$+INPUT$(1,#1):WEND
1170 FOR I=0 TO N:A=INSTR(A$,S$(I))
1180 IF A THEN MID$(A$,A)=T$(I):PRINT S$(I);" → ";T$(I);" : ";:F(I)=1
1190 NEXT:PRINT #2,LEFT$(A$,M);:A$=MID$(A$,M+1):WEND:PRINT #2,A$;:CLOSE:PRINT
1200 FOR I=0 TO N:IF F(I)=0 THEN PRINT S$(I);"はありませんでした"
1210 NEXT:END
1220 '======== 文字列データ ================================================
1230 DATA "Break","止ﾏﾚ!","Disk version","でぃすくばん","¥005Ok ","¥005ﾖｼ!"
1240 DATA "NEC N-88 BASIC(86) version 6.0","えぬ88べえしっくv6.0だよ～ん"
1250 DATA " Bytes free","ばいとふりィ","?Redo from start","何かおかしいよ？"
1260 DATA "Undefined line ","その行どこじゃい"
1270 DATA "Copyright (C) 1984,88 by NEC Corporation"
1280 DATA "さあ、プログラミングをするぞっと          "
1290 '======== エラーメッセージデータ ========================================
1300 DATA "Retry<R>,Abort<A> ?","R)もう一度,A)中止 ?"
1310 DATA "NEXT without FOR","FORはどこだどこ ","Syntax error","何じゃそりゃ"
1320 DATA "RETURN without GOSUB","GOSUBはどこどこどこ?"
1330 DATA "Out of DATA","DATA足りねー","Out of memory","メモリがなーい"
1340 DATA "Illegal function call","あらあら、値がヘンねえ","Overflow","大きい！"
1350 DATA "Undefined line number","どこだかわかんな～い "
1360 DATA "Subscript out of range","添字の範囲がちょー変だ"
1370 DATA "Duplicate Definition","それ前に定義してるよ"
1380 DATA "Division by Zero","0でわり算すんな","Type mismatch","型がヘンだﾖｰﾝ"
1390 DATA "Illegal direct","それはムリむり","String too long","長い長い長すぎﾙ"
1400 DATA "Out of string space","文字列用メモリ足りﾝ"
1410 DATA "String formula too complex","式が難しすぎてわかんな～い"
1420 DATA "Can't Continue","もうCONTでｷﾝﾖ","Missing operand","ちょっち足んねー"
1430 DATA "Undefined user function","それは定義されてないぞ "
1440 DATA "No RESUME","RESUME無ｲ","RESUME without error","ｴﾗｰでないのにRESUME "
1450 DATA "WHILE without WEND","WENDがないんじゃん"
1460 DATA "WEND without WHILE","WHILEはどこにあﾝの"
1470 DATA "FOR without NEXT","NEXTがないよーん","Bad file name","ファイル名変 "
1480 DATA "Duplicate label","そのﾗﾍﾞﾙ使ｯてる","File not found","ファイルにゃい"
1490 DATA "Undefined label","それどこにあﾝの","Disk I/O error","げっ！I/Oｴﾗｰだ"
1500 DATA "Bad file number","ファイル番号変 ","Input past end","ﾌｧｲﾙもう終わり"
1510 DATA "File already open","もうOPENされてるﾖ","Disk offline","つながってﾅｲ"
1520 DATA "File already exists","そのファイルあるぞ ","Disk full","いっぱーい"
1530 DATA "Direct statement in file","行番号がない行があるなあ"
1540 DATA "Bad drive specification","ドライブの指定がヘンだ "
1550 DATA "File not open","OPENされてﾅｰｲ","Path not found","パスがないなあ"
1560 DATA "File write protected","プロテクトはずせって"
1570 DATA "CHILD can't execute","COMMAND.COMはどこ？"
1580 DATA "MOUSE not initialized","初期化してからにしろﾖ"
1590 '======== ステートメントデータ ==========================================
1600 DATA "¥004RINT" ,"¥004R   " ,"¥004NPUT" ,"¥004N   " ,"¥003OTO" ,"¥003O  "
1610 DATA "¥003EAD"  ,"¥003D  " ,"¥003ATA"  ,"¥003T  " ,"¥002OR"  ,"¥002O "
1620 DATA "¥003EXT"  ,"¥003X  " ,"¥003HEN"  ,"¥003H  " ,"¥003LSE" ,"¥003L  "
1630 DATA "¥003AVE"  ,"¥003V  " ,"¥003OAD"  ,"¥003D  " ,"¥004OSUB","¥004S   "
1640 DATA "¥005ETURN","¥005T    ","¥004HILE" ,"¥004H   " ,"¥003END" ,"¥003N  "
1650 DATA "¥004IDTH" ,"¥004D   " ,"¥006ONSOLE","¥006NS    ","¥003PEN","¥003P  "
1660 DATA "¥004LOSE" ,"¥004S   " ,"¥008ANDOMIZE","¥008Z       "
1670 DATA "¥006ESTORE","¥006ST    ","¥004RASE","¥004RS  ","¥004OLOR","¥004L   "
1680 DATA "¥005CREEN","¥005CR   ","¥005OCATE","¥005C    ","¥004RITE","¥004R   "
1690 DATA "¥003EEP"  ,"¥003P  " ,"¥004LEAR" ,"¥004LR  " ,"¥003INE" ,"¥003N  "
1700 DATA "¥005IRCLE","¥005I    ","¥003SET"  ,"¥003S  " ,"¥004OINT","¥004T   "
1710 DATA "¥004AINT" ,"¥004A   " ,"end of data"
1720 REM ==============================================================
```

★影さん！コン○イルの「うさ雀」はできて，セガ○ターンの「マージャン」ができない私をどう思いますか？（宮城県仙台市・千葉雄大18才）……【編：「ストZERO 2」は強いのに「ラストブロンクス」は弱い影さん，どう思います？影：うくくくく～。】



まいどの落ち物パズルだけど…。

JEWELBOX II

ジュエル　ボックス

森　敬雄

内　容

今までにないプレイ感覚の落ち物ゲームです。

遊びかた

RUNすると数秒でタイトル画面になるので，画面，右上の難易度（ローテーションで変化）をお好みのところでキーを押してください。

画面中央上Fallで落下，Swapで入れ換えです。画面上から自動的に右に移動していくので，お好きなところで落としてください。

同色の上に落とすと，まずヒビがタテ，ヨコに繋(つな)がった同色の宝石に伝播(でんぱ)します。次にもう一回ヒビが入ると宝石は破壊されます。

連鎖(れんさ)は可能ですが，ヒビの入った宝石同士が上下に重なってもヒビが入ることはありません。

EASYでは，操作は 4 と 6 に統一されていますが，NORMALとHARDでは，一組落とすごとにアルファベットの中で変化します。

ブラインド・タッチの上達，間違いなしです。あと難易度の後ろのAとBは，Bでは最初からヒビが入り混(ま)ざっているだけです。

プログラム

キャラデータを左右に反転するだけでなく，上下にも反転して使っているため，データ量が少ないです。私が初めてだ…（と思う，X1では)。

あと，原因不明の虫取りに苦労しました。

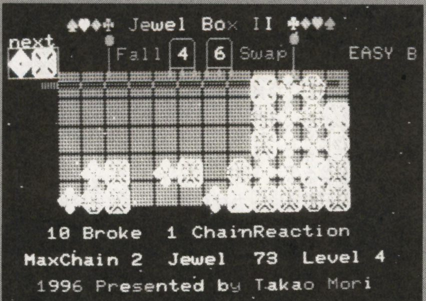
CHECKER FLAG

Dr.D：ふむ。落ち物パズルか…。ま，連鎖もあってポイントはおさえているようじゃが，ブロックの消しかたが少し変わっているので慣れるのが大変かな。

編：ブロックを消すときや開いたところをつめるとき少し時間がかかるのが残念です。といってもこれより速くするにはマシン語でも使わないと難しいかもしれないですが。

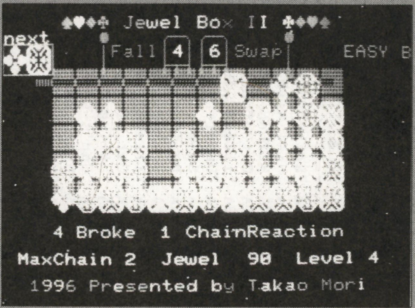
《第1表》変数表

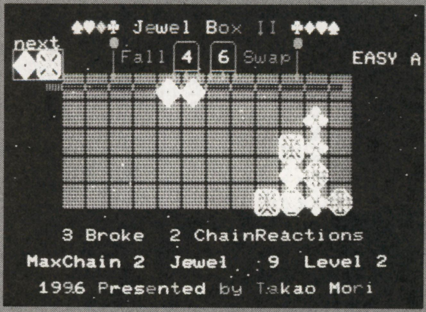
C(,)	……宝石移動およびNEXT用
Q(,)	……宝石並び判定用
R(,)	……メイン
D$( )	……キャラ用
Z,A$	………雑用
LE	………宝石移動速度（少ない：速い、多い：遅い）
CO	………宝石の種類
LP	………レベルUP速度
KE	………キー入力
MO	………モード設定用
I	…………入力受付用
RE	………連鎖数
BR	………破壊数
LL,SP	……スピード制御用
MC	………最大連鎖数
JE	………宝石破壊数
I1,I2	………受付入力キー
U	…………ループ制御用
Q	…………画面出力用
A,B	………並び判断用



▲《写真1》ブロックの消えかたが少し複雑なので 4 6 キーでできるモードで慣れよう

▼《写真2》慣れたらアルファベットでできるモードでやってみよう





▲《写真3》連鎖は同じ色のブロックの間に違う色のブロックを挟んで，それを消すと良い

「JRA−VAN通信スターターブックfor Win95／3．1」Win3．1とWin95に対応した通信ソフト付き。JRA提供の解析ソフト、NTT提供のキャプテン通信ソフトも添付。CD−ROM付き 三千九百円

★昔BM誌やプログラム集（TOWNS 7・77の）で一所懸命に打ち込んだのを思い出しました。プログラム移植関係の書籍と移植法についての記事をもっと掲載すべきではないか！　編集者の決断を…。(茨城県土浦市・**興芝ヤスシ69才**)……【**編集長**:F-BASIC本をぜひ読んでみてください。】

た（青だけ一撃で壊れた）。

音が変でしたら外してください（←音才のなさ）。五連鎖を目指してください(奥から挟みこんでいくと良い)。

求職広造

ずいぶん久方ぶりです。就職して（製造）もうコンピュータはやらないと思ったのに。またX1で送ります。よろしく(←X1しかない)。

★　★

JEWEL BOX IIのプログラム・リスト

```
10 '[▓▓▓▓] JEWEL BOX II [▓▓▓▓▓▓▓▓▓]
20 INIT:CLEAR:CLS 4:DEFINT A-Z:WIDTH 40:SCREEN 0,0,0:CLICK OFF
30 DIM C(1,1),Q(14,6),R(14,6),D$(8)
40 '[▓▓▓▓] CHARACTER [▓▓▓▓▓▓▓▓▓]
50 RESTORE 1400
60 FOR Z=177 TO 212 STEP 4
70     READ Z$:Y$=Z$
80     DEFCHR$(Z  )=HEXCHR$(Z$):DEFCHR$(Z+1)=MIRROR$(HEXCHR$(Z$))
90         FOR M=1 TO 16 STEP 2
100            MID$(Z$,16-M,2)=MID$(Y$,    M,2)
110            MID$(Z$,32-M,2)=MID$(Y$,16+M,2)
120            MID$(Z$,48-M,2)=MID$(Y$,32+M,2)
130        NEXT
140    DEFCHR$(Z+2)=HEXCHR$(Z$):DEFCHR$(Z+3)=MIRROR$(HEXCHR$(Z$))
150    D$(N)=CHR$(Z,Z+1,29,31,29,Z+2,Z+3)
160    LOCATE N*3+6,8:CGEN 1:PRINT D$(N):CGEN:N=N+1
170 NEXT
180 '[▓▓▓▓] TITLE [▓▓▓▓▓▓▓▓▓]
190 CLS 4:PALET 1,0:M=0:N=0
200 LINE (64,36)-(255,115),PSET,BF,HEXCHR$("FF0000AA0000")
210 FOR Z=0 TO 196 STEP 16
220     IF Z<90 LINE (64,36+Z)-(255,36+Z),PSET,0
230             LINE (64+Z,36)-(64+Z,115),PSET,0
240   FOR M=0 TO RND*8:PSET(INT(RND*320),INT(RND*200),INT(RND*7)+1)
250     N=1-N*(N<30):COLOR 1+FIX(RND*6)
260     LOCATE 5+N,20:PRINT MID$("1996 Presented by Takao Mori",N,1)
270     LOCATE 5+N, 1:PRINT MID$("    ♠♥♦♣ Jewel Box II ♣♦♥♠    ",N,1)
280 NEXT:NEXT
290 LINE (54,43)-(248,46),XOR,BF,HEXCHR$("AA0000AA0000")
300 LINE (31,23)-(65,40),PSET,1,B
310 PLAY 140:PLAY "C1E1E1F1"
320 '[▓▓▓▓] CHOICE [▓▓▓▓▓▓▓▓▓]
330 WHILE (INKEY$="")
340     Z=Z+1:IF Z>119 THEN Z=1:MO=-(MO=0)
350     LOCATE 31,3:COLOR 1+FIX(Z/40)+4*MO
360     PRINT MID$(" EASY NOMAL  HARD ",(FIX(Z/40))*6+1,6)+CHR$(66-MO)
370     LOCATE 12,3:COLOR 1+Z MOD 7:PRINT "Push Any One Key."  :COLOR 7
380 WEND
390 '[▓▓▓▓] RANK [▓▓▓▓▓▓▓▓▓]
400 ON 1+FIX(Z/40) GOTO 410,420,430:GOTO 330
410 LE=13:CO=3:LP=20:KE=0 :BC=2:GOTO 440      'EASY
420 LE=10:CO=4:LP=15:KE=13:BC=1:GOTO 440      'NOMAL
430 LE= 5:CO=4:LP=10:KE=26:BC=3               'HARD
440 '[▓▓▓▓] PRE GAME [▓▓▓▓▓▓▓▓▓]
450 FOR M=0 TO  14:FOR N=0 TO 5:R(M,N)=-1:NEXT:NEXT
460 FOR M=2 TO  13:FOR N=1 TO 5:R(M,N)=0 :NEXT:NEXT
470     LOCATE  4,2:COLOR 5 :PRINT "next"                :GOSUB 980
480     LOCATE 12,2:COLOR BC:PRINT "●    ┌─┐ ┌─┐    ●  "
490     LOCATE 12,3:          PRINT "|Fall│ ││ |Swap|  "
500     LOCATE 12,4:          PRINT "|    ├┴┤ ├┴┤    |  ":COLOR 7
510     JE=0:MC=0:LL=0:Q(1,5)=1:PALET 1,BC:GOSUB 1110
520 PLAY 60:PLAY "A1A1F1D1F1G1":PLAY 2222
530 '[▓ 1 ▓] MAIN [▓▓▓▓▓▓▓▓▓]
540 WHILE R(1,5)<1
550     I=0:M=0:N=0:RE=0:BR=0:SP=&HFF:LL=LL+1:GOSUB 980
560     I1=-(65+FIX(RND*KE))*(KE>0)-(KE=0)*ASC("4")
570     I2=-(65+FIX(RND*KE))*(KE>0)-(KE=0)*ASC("6")
580     ON -(I1=I2) GOTO 560
590     LOCATE 18,3:PRINT USING "!",CHR$(I1)
600     LOCATE 21,3:PRINT USING "!",CHR$(I2)
610     GOSUB 1110
620 '[▓ 2 ▓] MOVE [▓▓▓▓▓▓▓▓▓]
630     IF LL/LP>LE THEN LE=LE+(LE>0):GOSUB 980
640     SP=SP+1:I=ASC(INKEY$)
650     IF SP>LE THEN SP=0:M=M+1:GOSUB 1070
660     IF I=I2 OR I=I2+32 THEN SWAP C(0,0),C(1,0):SP=SP+50:I=0:GOSUB 1070
670     ON-((M<3 AND R(M+1,5)=0) OR R(M+1,5)=0 AND I<>I1 AND I<>I1+32) GOTO 640
680     R(M,5)=C(0,0):R(M-1,5)=C(1,0):N=M-1
690     GOSUB 1150
700 '[▓ 3 ▓] CHECK [▓▓▓▓▓▓▓▓▓]
710     U=0:I=0
720     WHILE U<>1:U=1
730       FOR N=1 TO 4:FOR M=2 TO 13
740           ON -(FIX(R(M,N)/10)<>FIX(R(M,N+1)/10) OR R(M,N)<1)     GOTO 770
750           ON -(FRAC(R(M,N)/10)*10<5 AND FRAC(R(M,N+1)/10)*10<5) GOTO 770
760           A=M:B=N:GOSUB 1320
770         NEXT:NEXT
780  '[▓ 3'▓] DELETE [▓▓▓▓▓▓▓▓▓]
790         FOR N=1 TO 5:FOR M=2 TO 13
800             R(M,N)=-R(M,N)*(Q(M,N)<>2):Q(M,N)=0
810         NEXT:NEXT
820         ON -(U<>2) GOTO 850
830         RE=RE+1:MC=MC+(RE>MC)*MC-(RE>MC)*RE:GOSUB 990
840         N=2:M=13:GOSUB 1150
850     WEND
860 '[▓ 4 ▓] PUSH [▓▓▓▓▓▓▓▓▓]
870     ON -(R(1,5)<1 OR R(2,5)<>0) GOTO 900
880     SWAP R(1,5),R(2,5):R=1:L=5:Q=0:GOSUB 1030
890     R=2:L=5:Q=R(2,5):GOSUB 1030:M=2:N=2:GOSUB 1150:GOTO 700
900 WEND
910 '[▓▓▓▓] GAME OVER [▓▓▓▓▓▓▓▓▓]
920 PLAY 80:PLAY "D1C1D1C1D1D1C1"
930 LOCATE 0,7:COLOR 4
940 FOR Z=0 TO 19:A$=INKEY$:PRINT SPACE$(RND*3)+"GAME OVER!";:NEXT
950 ON -(INT(RND*150)<1) GOTO 930
960 LOCATE 9,9:COLOR 6+INT(RND*2):PRINT " Try It Again Please. ":COLOR 7
970 ON 1-(INKEY$<>"") GOTO 950,180
980 '[▓SUB▓] INFORMATION [▓▓▓▓▓▓▓▓▓]
990 LOCATE 5,18:PRINT USING "MaxChain##  Jewel####  Level##",MC,JE,LL/LP+1
1000 ON -(RE<1) GOTO 1020:LOCATE 7,16:COLOR 6
1010 PRINT USING "## Broke ## ChainReaction!",BR,RE,MID$(" s",-(RE>1)+1,1)
1020 COLOR 7:RETURN
1030 '[▓SUB▓] DISPLAY [▓▓▓▓▓▓▓▓▓]
1040 LOCATE R*2+4,(6-L)*2+3
1050 CGEN 1:PRINT D$(FIX(Q/10)-(FRAC(Q/10)*10<5 AND Q<>0)*4):CGEN
1060 RETURN
1070 '[▓SUB▓] DISPLAY 2 [▓▓▓▓▓▓▓▓▓]
1080 IF M>2 THEN Q=0      :L=5:R=M-2:GOSUB 1030
1090 IF M>1 THEN Q=C(1,0):L=5:R=M-1:GOSUB 1030
1100             Q=C(0,0):L=5:R=M  :GOSUB 1030:RETURN
1110 '[▓SUB▓] NEXT [▓▓▓▓▓▓▓▓▓]
1120 C(0,0)=C(0,1):C(0,1)=(INT(RND*CO)+1)*10+5+(MO=0 AND FIX(RND*2)=0)
1130 C(1,0)=C(1,1):C(1,1)=(INT(RND*CO)+1)*10+5+(MO=0 AND FIX(RND*2)=0)
1140 Q=C(0,1):L=6:R=1:GOSUB 1030:Q=C(1,1):R=0:GOSUB 1030:RETURN
1150 '[▓SUB▓] FALL [▓▓▓▓▓▓▓▓▓]
1160 Z=0
1170 WHILE Z<>1:Z=1
1180     FOR L=1 TO 4:FOR R=N TO M
1190         ON -(R(R,L)<>0 OR R(R,L+1)=0) GOTO 1220
1200         SWAP R(R,L),R(R,L+1):Z=2:IF R(R,L-1) THEN PLAY "A"
1210         Q=R(R,L):GOSUB 1030:L=L+1:Q=R(R,L):GOSUB 1030:L=L-1
1220     NEXT:NEXT
1230 WEND:RETURN
1240 '[▓SUB▓] BREAK [▓▓▓▓▓▓▓▓▓]
1250 ON -(Q(A,B)>0) GOTO 1310
1260         Q(A,B)=1:R(A,B)=R(A,B)-1
1270         F=FRAC(R(A,B)/10)*10
1280         ON -(F<4) GOTO 1300
1290         R=A:L=B:Q=R(A,B):GOSUB 1030:PLAY"C:F":RETURN
1300         JE=JE+1:BR=BR+1:Q(A,B)=2:U=2:R=A:L=B:Q=0:GOSUB 1030:PLAY"C:D"
1310 RETURN
1320 '[▓SUB▓] RECALL [▓▓▓▓▓▓▓▓▓]
1330 ON -(Q(A,B)>0) GOTO 1380
1340 IF FIX(R(A,B)/10)=FIX(R(A-1,B)/10) THEN GOSUB 1240:A=A-1:GOSUB 1320:A=A+1
1350 IF FIX(R(A,B)/10)=FIX(R(A+1,B)/10) THEN GOSUB 1240:A=A+1:GOSUB 1320:A=A-1
1360 IF FIX(R(A,B)/10)=FIX(R(A,B-1)/10) THEN GOSUB 1240:B=B-1:GOSUB 1320:B=B+1
1370 IF FIX(R(A,B)/10)=FIX(R(A,B+1)/10) THEN GOSUB 1240:B=B+1:GOSUB 1320:B=B-1
1380 RETURN
1390 '[▓▓▓▓] DATA [▓▓▓▓▓▓▓▓▓]
1400 DATA 000000000000000000000000000000000000000000000000:'0─NULL
1410 DATA 07081F3F5F9FBFBF040818334488888880708183B44888888:'1─JEWEL
1420 DATA 0103070F1F3F7FFE0103070F1F3F6FFE01030509123478C8:'2 |
1430 DATA 3F70C8C4A2938C843F70C8C4A29088803F7FCFC7E3F3FFFF:'3 |
1440 DATA 030C132448489090030F1F3F7F7FFFFF030C132448489090:'4┘
1450 DATA 070815395D9D01BC0408103144880088070810394488088:'1─JEWEL BREAK
1460 DATA 0103070703197DFC0103070703196DFC01030501021078C8:'2 |
1470 DATA 3770C8C4A28288843770C8C4A28288803773C9C4E2E2C8FE:'3 |
1480 DATA 030413200840909003071 33B0B63F8FE030413200840 9090:'4┘
1490 '[▓t.m▓] 1996年 7月 25日 * [▓▓▓▓▓▓▓▓▓]
```

★ない!!　ない!!　ない!!　なぜ「F-BASIC for WINDOWSのすべて」が本屋さんにないんだ！　影さんどこで売ってるか教えて!!

（茨城県鹿島市・**矢崎義弘12才**）……【**影**：すみません。販売部（03-3445-6111）に問い合わせてください。売切れ店続出です。】

X68000(X-BASIC V2.0)用

何秒で探せるかな？

影(かげ)さんを探(さが)せ

たわけ・たか

内　容

画面の中を動いているたくさんのキャラの中から影さんを見つけ出す，その時間の短さを競うゲームです。

遊びかた

プログラムを実行するとタイトル画面が出ますので，右ボタンで難易度を選択，左ボタンでゲーム開始です。

カウント・ダウンのあと，ゲーム画面が現れます。

画面の中に1人だけ違うキャラがいますので，そのキャラに合わせて，左ボタンを押してください。

うまく合えば成功です。

当たり判定は，きつめにしてあるのでしっかりと合わせてください。

違うところで左ボタンを押すか，3分経過してしまうと失敗です。

成功すると，次のラウンドに行きます。3ラウンド制です(ゲーム中は何本目と表示)。

失敗するか，3回成功するとゲームエンドです。

ESC キーを押すと，プログラム終了です。

プログラムの入力方法

プログラム入力，RUNして間違いがなければKAGESAGA.Xというファイルが作成されます。

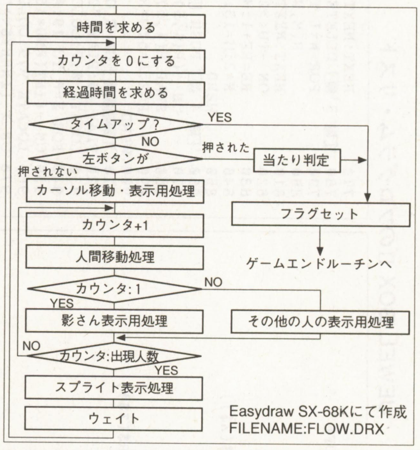
そこから，SYSTEM リターン と入力して，コマンド・モードに入って，KAGESAGA リターン と入力するとゲームが起動します。

その際，FLOAT2.XとOPMDRV3.X（またはOPMDRV.X）をあらかじめ組み込んでおいてください。組み込んでおかないとエラーが発生します。

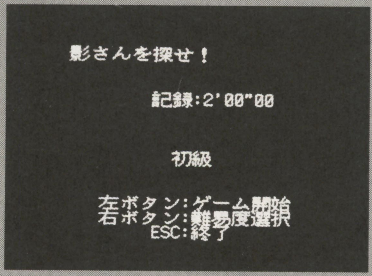
電源投入後，1回目の立ち上げの際，タイトル画面が表示されてから，3秒ほど，ボタンの入力を受け付けませんのでちょっと待ってててください。

苦労した点

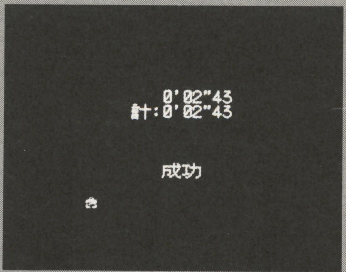
最初は，1回のプレイでゲームエンドにしていたのですが，それだととても運の要素が強くなってしまい，なんとかならないかと考えた結果，現在の3回プレイ制



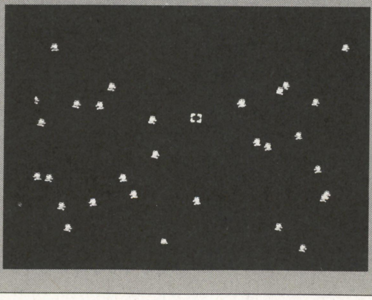
《第1回》メイン・ルーチンの主なフローチャート



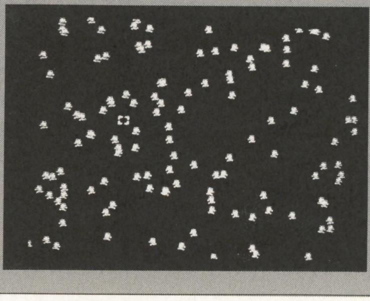
◀《写真1》影さんはサングラスをかけている。よく画面を見よう



◀《写真2》1人1人が画面内を動き回っているので探すのは大変



◀《写真3》みごと発見！しかし目が疲れるわ

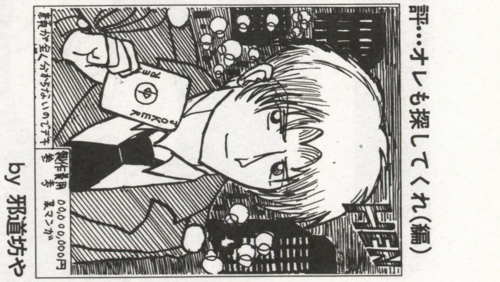


◀《写真4》上級にすると，さらに人数が増えて大変なことに…

「Windows95ユーザーのための周辺機器ガイド」従来発売の周辺機器がWin95に対応しているか，対応させるにはどうするかを掲載。メーカー提供の対応用ソフトも添付。CD-ROM付き　千五百円

★夏も真っ盛りでございます。みなさん泳ぎに行きましたか。まさか，影さん，泳げないわけはありませんよね！(宮崎県延岡市・幸せのMy best friend 16才)……【つぐ美：泳ぐときでもサングラスをはずせない影さんは……。影：犬かきならまかせてちょ！】

評…オレも探してくれ(編)



by 邪道坊や

評…キーボードのないパソコン出現か(影)

by おーすん

CHECKER FLAG

つぐ美：うわぁ，影さんがいっぱいいるー。気持ちわるーい。

影：どうゆーことだ，それは！

Dr.D：正解には影さんにソックリなのがいっぱい，本物はその中の1人だけじゃ。サングラスがポイントじゃ。

編：オールマシン語なのでこんなにキャラがいっぱいいてもスムーズに動きます。

になりました。

★参考文献

・Oh!X 92年8月号
X68000マシン語プログラミング
スプライトを使いこなす　村田敏幸氏
※マシン語関係
・ベーマガ95年5月号
X68000用
MAGICAL PARASOL2宮地周仁氏
※BASICでマシン語プログラムを作成する処理

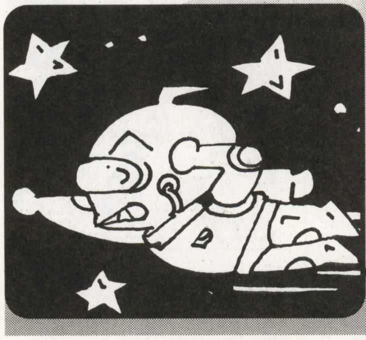
影さんを探せのプログラム・リスト

```
10 dim str DATA(79)[70]={
15 /*0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 A B C D E F 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 A B C D E F
20 "48550000000000000000000000000099C0000000000000ECC0000002400000000 40",
30 "0000000000000000000000000000000000000000000000000000000000000000 00",
40 "4FFA18667400720070F04E4F4DFA098E3F3CFFFF3F3C0010FF23588F2D400A08 14",
50 "720670104E4F7200707D4E4F70AF4E4F70704E4F7200243C00F800F870774E4F 10",
60 "223C0080008070764E4F42AE0A0270C04E4F7E1F700041FA139020C051CFFFFC 90",
70 "740072087C0443FA0880264924497 0C44E4F5801D5FC0000002043FA136C7E07 6B",
80 "161B181B1A1B101BE91BE91CE91DE91812C012C512C412C351CFFFE643FA134A C7",
90 "70C44E4F5801224A51CEFFC47401760041FA06A47206361870CF4E4F51C9FFF8 FB",
100 "3D7C00030A0E426E0A10426E0A2E70C14E4F6100061651EE0A07720143FA062A 01",
110 "706C4E4F7200740070CC4E4F707F4E4F2C0070544E4FD086028000007FFFFE0D B2",
120 "2D7C00002EE00A322D7C00002EE00A362D7C00002EE00A3A7E07243C00010100 CC",
130 "720170F04E4F0682000100000051CFFFF27E07740141FA062E2258720670F04E4F 62",
140 "520251CFFFF4243C0000008272057 0F04E4F302E0A0ED040303B00064EFB0002 FF",
150 "000800E4026A042808EE00070A10665E49FA0C2C747E397C00000200FE0E3940 08",
160 "050002400FFF3880FE0E02400FFF39400100548C51CAFFE0426E0A126100054C 3B",
170 "3D7C00040A003D7C00010A142D7C000000080A48302E0A46E54041FA06A22270 EA",
180 "0000720C740570234E4F70214E4F70754E4F0680001000103D40050032004840 B9",
190 "3D4004004BFA07B63AC03AC13AFC01033AFC000350EE0A07720F740970234E4F 68",
200 "322E0A0006410030702 04E4F536E0A14662E3D7C003C0A14536E0A0066182D7C 86",
210 "000000100A487202702A4E4F3D7C00010A0E426E0A10242E0A48720870F04E4F C4",
220 "6000045808EE00070A106614740772087 0F04E4F707F4E4F2D400A1E2D410A22 FA",
230 "45FA073A4BFA0736426E0A00707F4E4F2D400A262D410A2A6100020C0C2E0003 33",
240 "0A16660808EE00010A13600870744E4F4A406A6874FF720A70F04E4F3C2E0400 41",
250 "3E2E0500302E0A3053403D400A003D7C00020A0E426E0A10083A000110F36632 9E",
260 "362E0402E84B0643000C9C436A0244460C460005641C362E0502E84B0643000C 91",
270 "9E436A0244470C47000564060 8EE00000A13302E0400322E0500601670754E4F 6C",
280 "068000100010 3D400500320048403D400400383C0103600000 8E4A6A0600662A 13",
290 "FE0E2200C2BC0000007F588135410600 2200E049C27C0003E34141FA040A3570 1E",
300 "10000700357010080800536A0600526A0900302A0400D06A0700C07C0FFF3540 C2",
310 "0400E8480640000C74004A6A07006A027401322A0500D26A0800C27C0FFF3541 FD",
320 "0500E8490641000C383C01040C6E00010A006704383C01083A2A0900E64D0245 56",
330 "0002D845D8423AC03AC13AC43AFC0003526E0A00548A302E0A30B06E0A006600 33",
340 "FF5A50EE0A07600002D208EE00070A106600008A4BFA05D67000720374 7D2AC0 C3",
350 "2AC151CAFFFA50EE0A073D7C00B40A1461000094202E0A3ED1B9000013DE083A 21",
360 "00000FAD671243FA047D526E0A462D7C000000200A4860182D7C000000400A48 D1",
370 "43FA045E083A00010F87670443FA045C720F740A70234E4F70214E4F610000C4 02",
380 "222E0A42615E08EE00030A13610000B4242E0A48720870F04E4F6026536E0A14 06",
390 "66200C6E00030A46670E082E00000A136706426E0A0E60063D7C00030A0E426E 3A",
400 "0A1060000216222E0A26242E0A1E202E0A2A90AE0A22670A06810083D6005380 9C",
410 "60F492822D410A3E42AE0A1642AE0A1A0C8100001770650C048100001770522E 53",
420 "0A1660EC0C810000064651C0481000000 64522E0A190C2E000A0A1966E6422E 8D",
430 "0A19522E0A1860DC0C81000000A650C048100000000A522E0A1B60EC1D410A1C 0D",
440 "4E75083A00010EA9667C082E00030A1367380C6E00030A4666307000302E0A2E FD",
450 "E54041FA0EAAD1C0202E0A3EB090641A2080720E740870234E4F43FA03587021 F2",
460 "4E4F2D7C000000800A4806AE302730300A1606AE223030000A1A720F740508AE AD",
470 "00030A136714720C740670234E4F43FA032D70214E4F720F740670234E4F43FA C6",
480 "0E3270214E4F4E7508EE00070A10666461000158426E0A462D7C00000000 0A42 C1",
490 "426E0A127202740270234E4F43FA02F470214E4F720A740570234E4F43FA02F3 9E",
500 "70214E4F7205740C70234E4F43FA02E970214E4F740D70234E4F43FA02EF7021 1B",
510 "4E4F720A740E70234E4F43FA02F370214E4F607670744E4F3200C27C000F4A41 8C",
520 "660608AE00020A130800000F6738426E0A0E426E0A10302E0A2ED0403D7B0006 ED",
530 "0A3060460020004000800000063600000 63B000006408F898B890092868B8900 DB",
540 "8FE38B890000082E00020A13661C08000007671608EE00020A13526E0A2E0C6E 70",
550 "00030A2E6604426E0A2E7000302E0A2EE540227B00B6720C740970234E4F7021 C7",
560 "4E4F7000302E0A2EE54041FA0D42D1C022106100FE106100FE6A70014E4F4A80 25",
570 "670A70004E4FB03C001B6712202E0A02B0AE0A0267FA526E0A0C6000FA9693C9 45",
580 "706C4E4F70C24E4F72FF707D4E4F70AE4E4F74FF720A70F04E4F3F39000013A4 19",
590 "3F3C0010FF23588FFF007202702A4E4F4BFA02AA70007203747F2AC02AC151CA F7",
600 "FFFA50EE0A074E7552B90000139E08B90007000013A3672C48E7FFFE33FC0000 33",
610 "00EB080841FA027643F900EB0000303C00FF22D851C8FFFC33FC020100EB0808 7B",
620 "4CDF7FFF4E7300040004FFFCFFFC0004FFFC0004FFFC00008400003E07C0FD28 14",
630 "FFFE0000000000784000007BA000007DC0000081200000 81D000008290000083A DE",
640 "0000084B4035306F327631356C387C3A31323772726363313663313672726363 EE",
650 "31366331367272636331366331367272636331366331363A7C004034356F3276 5D",
660 "31356C387C3A313237636363636363636363636363636363633A7C004030356F 54",
670 "347630386C387C3A31323772727263313672313672727272313672313672727 2 5D",
680 "6331367231367272727231367231363A7C004036326F34763135633800403632 CB",
690 "6F357631356338 2E004030326F357631356C3136206563656300403034 6F3176 A8",
700 "313561313672333261380040313 56F357631356C313663726363673200000000 CB",
710 "086A000000871000000 87888EA967B96DA0093F1967B96DA008E4F967B96DA0000 C1",
720 "8EB894730090AC8CF7008E9E8AD490D882EA000090568B4C985E8149008C763A 23",
730 "0000896582B382F182F0925482B98149008B4C985E3A008DB6837B835E83933A 6C",
740 "8351815B83808A4A8E6E008945837B835E83933A93EF88D59378914991F00045 0A",
750 "53433A8F4997B9001110011110000000110000001000000000000000010000001 5E",
760 "1000000111100111065555600656666006222260006336600623322600633660 93",
770 "0064422606266660065555600656666006222260006633600622332600663360 0 EF",
780 "6224460006666260005555000056260000222200000330000023332000033000 40",
790 "0244400000000200005555000056260000222200000330000023332000033000 BF",
800 "00044420002000008 2BD82ED82AF814582BD82A9313939362E37020103FA0230 07",
810 "0004000400AA002E000800520004000400040004000400040000400DE00040004 3C"}
820 cls : int F,X,Y,Z : F=fopen("KAGESAGA.X","c")
830 for Y=0 to 79
840     Z=0 : locate 0,0 : print (Y+2)*10;"行を書き込み中..."
850     for X=0 to 31
860         Z=Z+val("&H"+mid$(DATA(Y),X*2+1,2))
870         fputc(val("&H"+mid$(DATA(Y),X*2+1,2)),F)
880         next
890     if (Z mod &H100)=val("&H"+right$(DATA(Y),2)) then continue
900     fclose(F) : print : print (Y+2)*10;"行に誤りがあります":end
910 next
920 print:print"正常終了":end
```

★影さんとつぐ美さん以外の人の，読者に言えないような秘密といったらなんですか？って答えようがないですね。(埼玉県大宮市・DAI 18才)……【編：言えないから秘密であって，言っちゃったら秘密でもなんでもなくなっちゃうでしょ。影：じゃ言おう…(アワワワ)。】

FX-890P用

宇宙空間でのバトルを表現した4行プログラム



“つよいロボ”

こじろ

ある日ふと星をながめていると，何かがうごめいていた。「なんだあれは！鳥か飛行機か，いや“つよいロボ”だ！！」。

入力方法

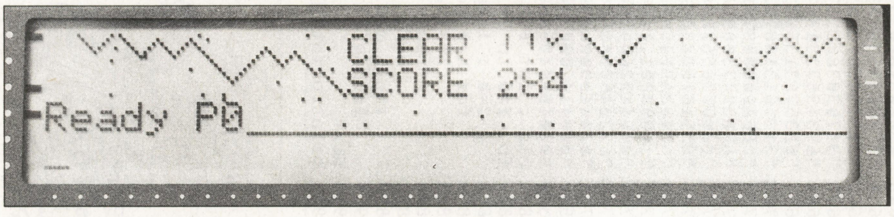
リストどおりに入力したらRUNするだけです。

あそびかた

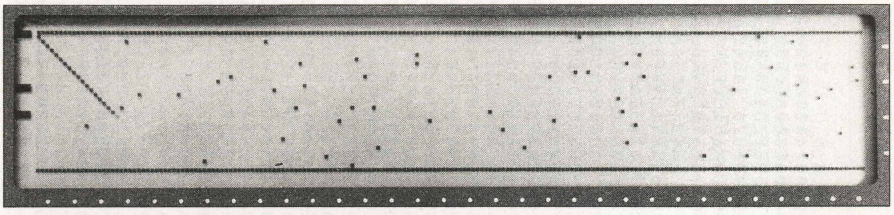
RUNすると，いきなりはじまります。星が画面に出終わると“つよいロボ”が左から出現します。“つよいロボ”は名前のわりに小さく，1ドットです。“つよいロボ”はスペース・キーを押していると上にいき，はなすと下がります。

星や壁に当たるとゲーム・オーバーです。

みなさんは，星の数を変えたりして遊んでください。BASICを勉強している人は，参考になると思うので，方法を解析してみてください。



《写真1》スタート画面



《写真2》けっこう夢中になる。授業中には遊ばないほうがいいよ

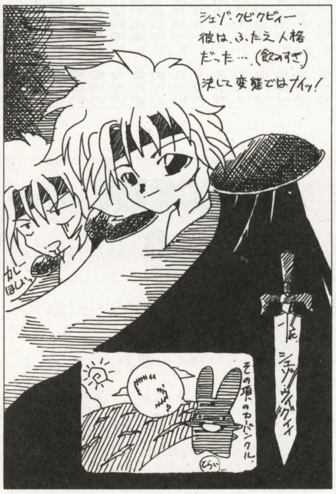
《写真3》しんちょうに動かさないとゲーム・オーバーになるよ

“つよいロボ”のプログラム・リスト

```
10 CLS:CLEAR:FOR A=0 TO 60:W=INT(RAN#*182+10:Z=INT(RAN#*32:DRAW(W,Z):NEXT:DRAW(0
,0)-(191,0:DRAW(0,31)-(191,31
20 FOR X=0 TO 191:Y=Y+(1+(INKEY$=" ")*2:S=S+1+(-(INKEY$=" ":IFPOINT(X,Y)-1 THEND
RAW(X,Y:NEXT:GOTO30ELSE40
30 LOCATE12,1:PRINT"CLEAR !!":LOCATE12,2:PRINT "SCORE";S;:END
40 LOCATE11,1:PRINT "GAME OVER";
```

CHECKER FLAG

DrD：ほほう，ワンキー・ゲームじゃな。基本的なプログラムでもあるし，簡単に解析できるはずだ。こういうプログラムを少しずつ改造していくことが，勉強への第一歩じゃぞ。



評…ぷよぷよは人気があるねー（影

by トライ

評・ほかのA・Aシリーズも買ってね（つぐ美）

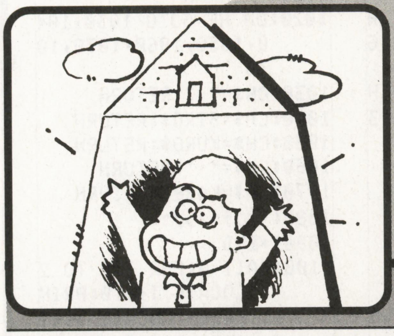
by レフ・アレイ

「ナムコー名作ゲーム集ー」「ナムコミュージアム」対応の名作ソフトの完全マニュアル。二千九百円

★影さん，いつもやられっぱなしでも，なぜ元気なのだろう？　ふつうなら，もうこの場から降りていると思うけど……！（青森県北津軽郡・トウモロコシ14才）……【**影**：だれが，やられっぱなしだって？　**編集長**：影くん，口数が多いぞ！仕事，仕事。**影**：しょぼん。】

PC-E500用

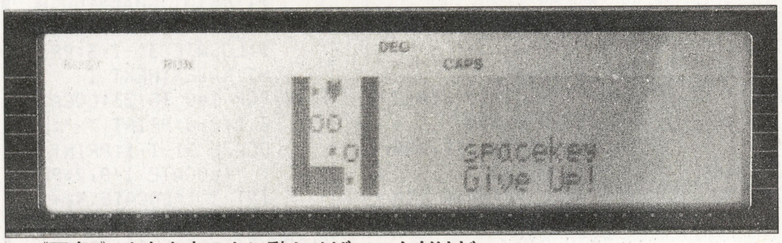
ム，ムズイです。本当にクリアできるの？



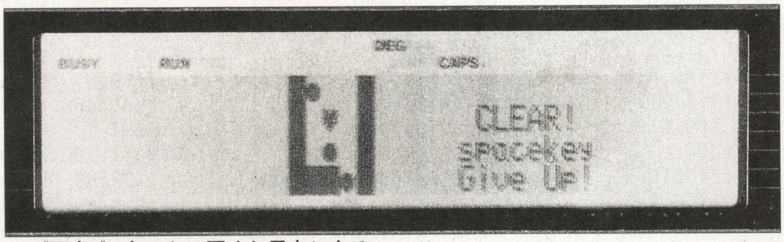
Push The Rock

プッシュ ザ ロック

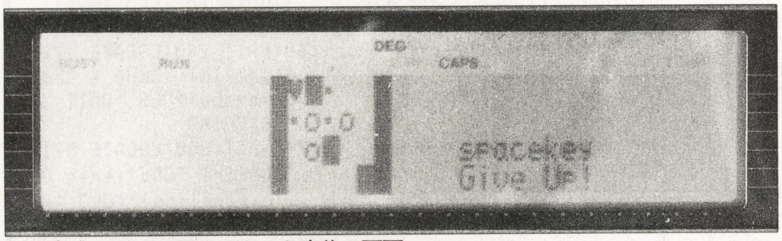
山田　博司



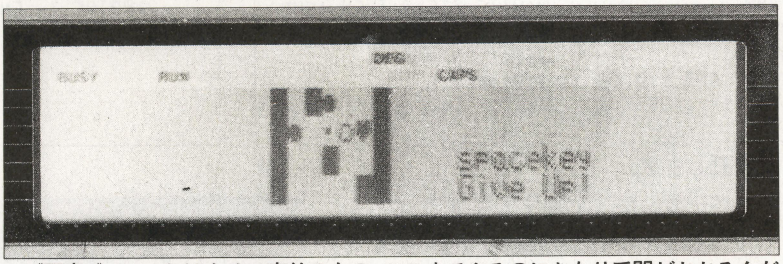
▲《写真1》白丸を点の上に動かせばいいんだけど…



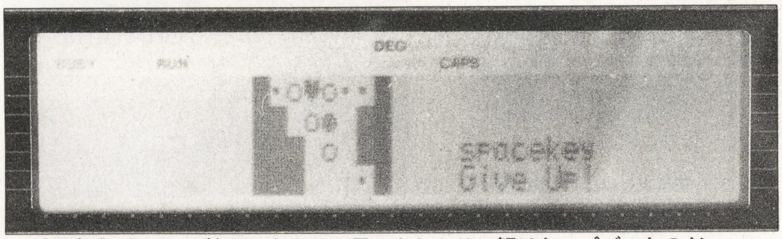
▲《写真2》点の上に置くと黒丸になる



《写真3》これは2面のスタート直後の画面



▲《写真4》で，これはクリア直前のもの。ここまでやるのにかなり手間がかかるんだ



▲《写真5》見た目は簡単そうだけど思ったとおりに解けないパズルなのだ

ストーリー

塔のてっぺんに閉じこめられてしまった。さあ，脱出だ!!

あそびかた

すべての岩（○）をボタン（・）の上に置く（●に変わります）とクリアです。

《第1表》変数表

変数	内容
COU	置かれていない岩数
STE	ステージ数
MAP(X,Y)	マップデータ
ZE	現在の座標
FI	一歩前の座標（一時的）
SE	二歩前の座標（一時的）

その他は一時的なものです。

FI＼SE	A 空白＝0	B ○＝1	C ●＝2	D ・＝3	E ■＝4	
A ○＝1	1	2	3	4	5	FS
B ●＝2	2	3	4	5	6	FS-1

FS＝FI＋SE

FI＝一歩前にある物　SE＝二歩前にあるもの

FS，FS-1の値を ON □ GOTO ～文を用いて，それぞれの処理を行なう。

FI SE
A—D ──→ COU＝COU＋1

FI SE
B—A ──→ COU＝COU－1

※赤枠は動けないから，何も処理しないでテンキー待ちのループへ戻る。

《第1図》状況の判定

CHECKER FLAG

編：これは「倉○番」タイプのパズルですね。

Dr.D：ふむ。作者いわく「ありきたりのパズルですが，面の難しさに自信あり」だそうじゃ。確かにこの狭い画面で難しい面を考えるのは大変だろうな。

編：実際にやってみると，本当にクリアできるのか疑わしいくらい難しいです。パズルに自信のある人は要プレイですね。

```
10:'ｽﾃｰｼﾞ ﾃﾞｰﾀ
20:*D1
30:DATA 0000004350400000,0000004110400000,0000004031400000,0000004443400000
40:*D2
50:DATA 0000045430040000,0000043131040000,0000040140040000,0000040000440000
60:*D3
70:DATA 0000431513340000,0000440120440000,0000444010440000,0000444000340000
80:*D4
90:DATA 0000440030134000,0000431201004000,0000401000014000,0000430454034000
100:*D5
110:DATA 0004513131304000,0004013131304000,0004310131304000,0004020000004000
120:*D6
130:DATA 0004300402003400,0004501000040400,0004144144010400,0004300000003400
140:*D7
150:DATA 0045131313131304,0043101313131304,0040131313131304,0040200000000004
160:*D8
170:DATA 4333001000001054,4330013141001034,4414101013104444,4333000001001334
180:*D9
190:DATA 2222022202220220,2000020202020203,2022020202020201,2222022202220225
200:GOTO *MAIN
210:'
220:RESTORE *D1:RETURN
230:RESTORE *D2:RETURN
240:RESTORE *D3:RETURN
250:RESTORE *D4:RETURN
260:RESTORE *D5:RETURN
270:RESTORE *D6:RETURN
280:RESTORE *D7:RETURN
290:RESTORE *D8:RETURN
300:RESTORE *D9:RETURN
310:'
320:'ﾒｲﾝ ﾌﾟﾛｸﾞﾗﾑ
330:'ﾀｲﾄﾙ ﾋｮｳｼﾞ
340:*MAIN
350:CLEAR :CLS
360:WAIT 40:LOCATE 12,1:PRINT "- Push The Rock -"
370:STE=1
380:DIM D$(3):DIM MAP(15,3)
390:KURO$=CHR$ 236:SIRO$=CHR$ 237:KABE$=CHR$ 141
400:LOCATE 16,3:PRINT "PushStart":GOSUB *KEY
410:'ｽﾃｰｼﾞ ﾋｮｳｼﾞ
420:CLS :COU=0
430:WAIT 0:LOCATE 17,1:PRINT USING "####";10-STE;:WAIT 50:PRINT " F":WAIT 0:USING :GOSUB *KEY
440:ON STE GOSUB 220,230,240,250,260,270,280,290,300
450:'ﾃﾞｰﾀ ﾖﾐｺﾐ
460:CLS
470:FOR I=0 TO 3:READ D$(I):NEXT I
480:FOR I=0 TO 3:FOR I1=0 TO 15:S=(VAL MID$(D$(I),I1+1,1))+1
490:ON S GOTO 500,510,520,530,540,550
500:MAP(I1,I)=0:GOTO 560
510:MAP(I1,I)=1:GOTO 560
520:MAP(I1,I)=2:GOTO 560
530:MAP(I1,I)=3:COU=COU+1:GOTO 560
540:MAP(I1,I)=4:GOTO 560
550:MAP(I1,I)=0:X=I1:Y=I
560:HE=S:GOSUB *HENKAN:LOCATE I1+8,I:PRINT CH$
570:NEXT I1:NEXT I
580:'ﾒｯｾｰｼﾞ
590:LOCATE 24,2:PRINT "spacekey":LOCATE 24,3:PRINT "Give Up!"
600:GOTO 890
610:'ｷｰ ｺﾝﾄﾛｰﾙ
620:K$=INKEY$
630:IF K$="8" AND Y>0 THEN X1=0:Y1=-1:CF=Y:GOTO *KEISAN
640:IF K$="2" AND Y<3 THEN X1=0:Y1=1:CF=Y-1:GOTO *KEISAN
650:IF K$="4" AND X>0 THEN X1=-1:Y1=0:CF=X:GOTO *KEISAN
660:IF K$="6" AND X<15THEN X1=1:Y1=0:CF=X-13:GOTO *KEISAN
670:IF K$=" " THEN 410
680:GOTO 620
690:'ﾊﾝﾃｲ ﾌﾟﾛｸﾞﾗﾑ
700:*KEISAN
710:ZE=MAP(X,Y)
720:FI=MAP(X+X1,Y+Y1)
730:IF CF=1 THEN SE=4:GOTO 750
740:SE=MAP(X+X1*2,Y+Y1*2)
750:FS=FI+SE
760:ON FI+1 GOTO 870,770,800,870,890
770:ON FS GOTO 780,890,890,790,890
780:SE=1:FI=0:GOTO 830
790:SE=2:FI=0:COU=COU-1:GOTO 830
800:ON FS-1 GOTO 810,890,890,820,890
810:SE=1:FI=3:COU=COU+1:GOTO 830
820:SE=2:FI=3
830:MAP(X+X1,Y+Y1)=FI
840:MAP(X+X1*2,Y+Y1*2)=SE
850:HE=SE+1:GOSUB *HENKAN:LOCATE X+X1*2+8,Y+Y1*2:PRINT CH$
860:'ｽｽﾑ
870:HE=ZE+1:GOSUB *HENKAN:LOCATE X+8,Y:PRINT CH$:X=X+X1:Y=Y+Y1
880:'ｶｵｦ ｶｸ
890:LOCATE X+8,Y:PRINT CHR$ 233
900:IF COU<>0 THEN 620
910:'ｽﾃｰｼﾞ ｸﾘｱ
920:WAIT 50:LOCATE 25,1:PRINT "CLEAR!"
930:GOSUB *KEY:STE=STE+1
940:IF STE>9 THEN *END
950:GOTO 410
960:'
970:*KEY
980:IF INKEY$ ="" THEN 980
990:RETURN
1000:'ｷｬﾗｸﾀｰ ﾍﾝｶﾝ
1010:*HENKAN
1020:ON HE GOTO 1030,1040,1050,1060,1070,1030
1030:CH$=" ":RETURN
1040:CH$=SIRO$:RETURN
1050:CH$=KURO$:RETURN
1060:CH$="･":RETURN
1070:CH$=KABE$:RETURN
1080:'ｴﾝﾃﾞｨﾝｸﾞ
1090:*END
1100:WAIT 0:FOR I=0 TO 23:LOCATE I+8,0:PRINT KABE$:LOCATE 31-I,1:PRINT KABE$:LOCATE I+8,2:PRINT KABE$:LOCATE 31-I,3:PRINT KABE$:NEXT I
1110:FOR I=0 TO 23:LOCATE I+8,0:PRINT " ":LOCATE 31-I,1:PRINT " ":LOCATE I+8,2:PRINT " ":LOCATE 31-I,3:PRINT " ":NEXT I
1120:WAIT 200:LOCATE 15,1:PRINT "Thank you !!":CLS :WAIT 30:PRINT
1130:WAIT 200:LOCATE 14,1:PRINT "Programing by":CLS :WAIT 30:PRINT
1140:WAIT 200:LOCATE 16,1:PRINT "Yama-Hiro":CLS :WAIT 30:PRINT
1150:WAIT 200:LOCATE 12,1:PRINT "Special Thanks to":CLS :WAIT 30:PRINT
1160:WAIT 200:LOCATE 12,1:PRINT "Sano & Chikanobu":CLS :WAIT 30:PRINT
1170:WAIT 200:LOCATE 9,1:PRINT "Challenge Originality!":CLS :WAIT 30:PRINT
1180:WAIT 100:LOCATE 16,2:PRINT "- END -"
1190:GOTO 1190
```

「楽しいパソコン教室」ベーマガ連載のマンガとBASICによるパソコン活用BOOK 3.5FD付き 千八百円

ただし，あなたは岩を

・押すことはできません。

・二つ以上，いっぺんに押せません。

・壁（■）に押しこむことはできません。

あなたは，壁やディスプレイの外へは進めません。

操作方法

ハートマークがあなたです。

テンキーの8，2，4，6で上下左右に移動します。

スペース・キーを押すとギブアップです。そのステージの最初の状態に戻ります。（何回でもOK）。

オリジナルをつくる

DATA文にある数字のみを変えることによってオリジナルがつくれます。

0…空白　1…岩　2…はじめから置かれている岩　3…ボタン　4…壁　5…あなたの位置

入力方法

リストどおりに打ち込んで実行してください。

最後に

オリジナルをつくることはとても難しいことでした。

★ツメを割り，血を流しながらも世界新記録を目指し，ボタンをこすり続けてます。ああ，ハイパーオリンピック……。（宮城県名取市・がじづべ18才）……【つぐ美：昔よく，定規を使ってたのを覚えてるわ。影：私は今でもその手だ!! それビシビシ。】

MSX/2/2t/turbo R（MSX MUSIC）用

F1スピリット3Dスペシャル ～HOT ROAD～

©コナミ　●石原 顕＆Fsp

Fスピ国民的普及化計画

F1スピリット3Dスペシャルより「HOT ROAD」です。

曲について

ちょっと寒いですが春ですね(執筆時)。でもこの曲は夏にピッタリの曲です。暑い日にはこんな曲を聞いてさわやかな気分でいたいものです。

アレンジについて

前回のFスピと同様に，アレンジはFスピ君です。が，私にはちょっと納得できないアレンジになっています。そのかわり，いつもより短いリストになりましたので，気楽に打ち込んで聴いてください。

最後に

あと2曲です。

GORRY先生より一言

こういう曲を聴いていると，和(なご)んできてしまいます…トシですね（笑）。

軽快で小気味よいリズム，FMシンセブラスであのころのコナミックなメロディ…バッチリです。

コナミといえば今は「ときメモ」なんですが，投稿作成を聞いてみたいですね。

F1スピリット3Dスペシャル～HOT ROAD～のゲーム・ミュージック・プログラム・リスト

```
10 '      F1 SPIRIT 3D SPECIAL   (C) KONAMI   /  HOT ROAD
20 '
30 '             '96 / 03  PROGRAMMED BY AKIRA ISHIHARA
40 '                       ARRANGED BY F-SUPI KUN
100 ' READY
110 _MUSIC(1,0,1,1,1,1,1,1):SOUND 7,33:SOUND 6,2:CLEAR 5000
200 ' VOICE SET
210 DIM V%(15):FOR I=4 TO 15:READ V$:V%(I)=VAL("&H"+V$):NEXT
220 _VOICECOPY(V%,@63)
300 ' BRASS
310 DATA 0000,000E,0000,0000
320 DATA 1C01,02A0,0000,0000
330 DATA 0001,01C0,0000,0000
400 ' DETUNE
410 POKE &HFA4C,20
500 ' ETC
510 DEFSTR A-Y:STOP ON:ON STOP GOSUB 20000
600 ' TEMPO
610 T="T150
1000 ' BASS
1010 A0="@33Q8V10L8O2
1020 A1="F.>C.F.<F16R16F16>CF< E.B.>E.<E16R16E16R16>E16<B
1030 A2="D.A.>D.<G16R16G16>DG< C.G.>C.C16R16C16DE<
1040 A3="D.A.>D.<D16R16D16A>D< G.>D.GG.G-.F<
1050 A4="F.>C.F.<F16R16F16>CF< E.B.>E.<E16R16E16R16>E16E-<
1060 A5="D.A.>D.<D16R16D16A>D< >E.E-.D.G16R16G16GG-<
1070 A6="D.A.>D.<D16R16D16A>D< R8G.G.R16G16R16G16G16G-
2000 ' MAIN
2010 B0="@63Q8V14L8O6
2020 C0="@63Q8V10L8O6
2030 B1="    E2<A.>C.GF.E.<B4.GB>
2040 C1="R8 E2<A.>C.GF.E.<B4.G >
2050 B2="<   A4>E4L16DCR16<B>R16C<BGL8E&E2G.A-. >
```

★パソコン・ショップの手伝いで大学のパソコン新調60台を目の前にして…キーボード見たくないよ〜〜。(静岡県袋井市・de-JM2INS)
……【影：・ー・(R＝了解)。私も編集部に集めた旧型機80台のチェックをさせられて，同じ気分です。フッフッフ。大型企画進行中！】

```
2060 C2="<B A4>E4L16DCR16<B>R16C<BGL8E&E2G.A-16>
2070 B3="   <A2B.>C.D<G2BL16AGR16GG-F>
2080 C3="R8 <A2B.>C.D<G2BL16AGR16G    >
2090 B4="<    L8F.A.>CE.C.<A>D2<GA16B>L16CDF
2100 C4="<G-FL8F.A.>CE.C.<A>D2<GA16B>L16C
2110 B5="   E2<A8A>CEER16D8&D2<GAB>DDD-C
2120 C5="DF E2<A8A>CEER16D8&D2<GAB>DD
2130 B6="    L8C.<A.FD.E.F L16EE-EFEFG-FG-GA-GA->CR16E
2140 C6="D-C L8C.<A.FD.E.F L16EE-EFEFG-FG-GA-GA->C
2150 B7="     L8E2<A.>C.ED2<G.B.>D
2160 C7="R16E L8E2<A.>C.ED2<G.B.>
2170 B8="  L16C<B>C<GAFAF8DEFGA>CEL8G4.R8A4.
2180 C8="D L16C<B>C<GAFAF8DEFGA>CEL8G4.R8A4.
3000 ' BRASS
3010 D0="@6Q6V10L16O5
3020 E0="@6Q6V10L16O5
3030 D1="R8AAAAR8AR8A&A4 R8GGGGR8GR8GR16GG-8
3040 E1="R8FFFFR8FR8F&F4 R8EEEER8ER8ER16EE-8
3050 D2="R8FFFFR8F8.A8.>C8< R8BBBBR4B8.B-8.
3060 E2="R8DDDDR8D8.F8. A8  R8GGGGR4G8.G-8.
3070 D3="R8FFFFR8F8.A8.>C8< R8>CCCC<R8BR8BR8B8
3080 E3="R8DDDDR8D8.F8. A8  R8 AAAA R8GR8GR8G8
3090 D4=">C2&C4<AAR16 G&G2G8.G8.G8
3100 E4=" A2&A4 FFR16 E&E2E8.E8.E8
3110 D5="F2A2G8.G-8.F8.F8.FAR16A
3120 E5="D2F2E8.E-8.D8.D8.DFR16F
3130 D6="A2&A4AAR16G&G2G8.G8.G8
3140 E6="F2&F4FFR16E&E2E8.E8.E8
3150 D7="F8.A&A4>C8. E&E4 R8DR8DR8. ER16E&E4<
3160 E7="D8.F&F4 A8.>C&C4<R8BR8BR8.>CR16C&C4<
4000 ' BELL
4010 F0="@16Q6V10L8O5
4020 F1="AAAA16AA16AAA AAAA16AA16AAA
5000 ' RHYTHM
5010 G0="@A6V12 Y23,232Y39,7
5020  Y="BH!16H!16S!C!8 BM!H!16H!16C!8
5030  X="BH!16S!H!16C!8 BM!H!16H!16C!8
5040 G1=Y+X+Y+X
5050 G2=Y+X+Y+"BH!16S!H!16C!8 BM!H!16BM!H!16BM!C!16BM!16
5060  W="BH!16H!16C!16BS!M!16 H!16BH!16BC!16B16
5070 G3=W+W+Y+"BH!16S!H!16C!8 BM!H!16H!16S!C!16S!16
6000 ' NOISE
6010 H0="S0M1200L16
6020 H1="RC4RC4RC4RC4
6030 H2="RC4RC4RC4R4CCCC
6040 H3="R8.C4R16R8.C4R16RC4RC4
7000 ' CYMBAL
7010 I0="L16O8
7020 I1="V13GV12GV11GV10GV9GV8GV7GV6GV5GV4GV3GV2G
7030 I2=I1+"V13GV12GV11G"+I1
7040  Y="V13GV12GV11GV10GV11GV9GV8GV7G
7050 I3=Y+Y+I1
10000 ' PLAY
10010 PLAY#2, T, T, T, T, T, T, T, T, T
10020 PLAY#2,A0,B0,C0,D0,E0,F0,G0,H0,I0
10030 PLAY#2,A1,B1,C1,D1,E1,F1,G1,H1,I1
10040 PLAY#2,A2,B2,C2,D2,E2,F1,G2,H2
10050 PLAY#2,A1,B3,C3,D1,E1,F1,G1,H1,I1
10060 PLAY#2,A3,B4,C4,D3,E3,F1,G2,H2
10070 PLAY#2,A4,B5,C5,D4,E4,F1,G1,H1,I2
10080 PLAY#2,A5,B6,C6,D5,E5,F1,G3,H3,I3
10090 PLAY#2,A4,B7,C7,D6,E6,F1,G1,H1,I1
10100 PLAY#2,A6,B8,C8,D7,E7,F1,G2,H2
10110 GOTO 10030
20000 END
```

「オリジナル・ゲーム・グランプリ」ベーマガ連動のCD−ROM本。オリジナル・ゲーム満載で、CD−ROM付き絶対買い得！　九百八十円

★BM特選プログラム・コーナーには，毎月どれくらいのプログラムが届くのですか？　ちょっと各機種ごとに教えてください。（愛知県知多郡・小中章雄13才）……【編：一番多い投稿はPC-98のN-88BASICですね。VBもだんだん増えてきてます。月3000本ぐらいかな？】

ザ☆ゲーム ミュージック プログラム

X68000＋NAGDRV2＋GS音源用

ブランディッシュ3
〜SANCTUARY〜

Ⓒ日本ファルコム　●上古仁志

こんにちは

毎度，上古でございます。

え〜この作品を送る前の3作品（恐らくボツ）はアレンジ過剰（かじょう）だったので，今回はシンプルかつ，スマートに（スマート？）仕上げてみました。

タイトルは，またまたブランディッシュ3の中から“SANCTUARY”です。これは前々から採って送ろうと思っていた曲です。

解説

NAGDRV2用です。

原曲より音数を多く使えるので数音プラスしてあります。

追加パートのギターは，なるべく雰囲気を壊さないようにしたつもりです。ただ，最後のギターを邪魔（じゃま）と思う人は，9トラックの最後列2行を消してください。これは，私がギター好きなので繰返（くりかえ）し前にひとつインパクトのあるものを，と思って入れましたが，この曲に合っているとは私自身あまり思っていません。イントロが静かに始まるのだから，終わりもそうあるべきかもしれませんね。ま，その逆もありますが。

プログラム

チャンネル単位のボリューム変更を多々（たた）行なっています。これは感じを出すためにやもうえないことで，プログラムが長くなってしまうのは，仕かたがないでしょう。そうそう，これは他人のプログラムを打ち込もうと思ったときに気づいたのですが，パッと見た瞬間，300行を超えるリストはクラッときてしまうものなんですね。だからという理由ではないですが，300行以内に終わらせてみました。

全体的にパーカッションを多めに使い，後半あたりをメインにダンサブルに仕上がりました。

ハートビートがいい感じに出てますよね。（誰に言ってるんだ？俺は？）

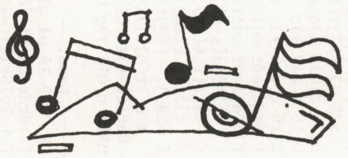
最後に

チャン，ラーン。サターン版ときめきメモリアル，ついに買ってしまいました。結構ハマリますね，これは（最初のうちだけだけどね）。

ミニゲーム二つが面白いスね。ツインビーの記録ですが，1分58秒が今のところ，最速です。50秒きれるかどうかがポイントでしょう。多分。もうひとつのサイスはクリアすると（500万点超えると）ヒミツがひとつずつ増えますよね？一体，いくつあるんでしょうか？このヒミツ。

話は変わりますが，このときメモの曲を今回送ろうと思ってたんです。けどね，まっ，後ほどということにしておきましょう。

それでは，また。さいなら，さいなら，さいなら。



★ GORRY先生より一言

妙に「ソーサリアン」のころを思い出させる曲です。数年前，知人にプログレの曲をいくつか聴かせてもらったときに「ソーサリアンみたい」って思ったことがあったのですが，それと同じ。

アレンジもこの方向でいいのではないでしょうか。今までの上古君の投稿にもプログレファンであるという文章がありましたし。

最近，ホームページを開設しました。http://www.shonan-inet.or.jp/〜gorry/です。ご来訪をお待ちしております。

ブランディッシュ3〜SANCTUARY〜のゲーム・ミュージック・プログラム・リスト

```
* ----------------------------------------------------------------
#title          - S A N C T U A R Y - [ ブランディッシュ 3 ]
#composer       Falcom Sound Team J.D.K.
#programmer     上古 仁志
#midi-module    SC-55 (GS)
#tempo-mode     TRUE
#octave-x-mode  TRUE
#volume-x-mode  TRUE
#q-mode         TRUE
#volume-sens    8

* ------- MIDI Sound Module Initialize. ---------------------------
00 CH01 t512 E2:RA                         r8   * Reset All.
00 E2:ER 2,4,2,127                         r8   * Effect Reverb.
00 E2:EC 6,4,127                           r8   * Effect Chorus.
00 E2:PR 8,2,2,2,2,2,2,1,1,2,0,0,0,0,0,0 r8   * Voice Reserve.

```


★ベーマガの創刊号はいくらだったんでしょうか？（三重県亀山市・木村公一郎16才）……【影：なんとタダ！とはいっても姉妹誌の月刊「ラジオの製作」の付録からスタートしたんだ。独立したときは230円でした。】

「インターネット／パソコン通信BBS電話帳1996年春・夏号」パソコン通信局情報に加えインターネットのホームページ情報を満載 CD-ROM付き 二千九百円


```
00 t222 r2 S1 S2 S3 S4 S5 S6 S7 S8 S9 S10 S11 S12
* ------ Rhythm Section: ---------------------------------------------------------------
01 CH10 @32 l8 V100 v112 CC$5B,57 CC$5D,17 MM1
02 CH10     l8      v56                   MM1
03 CH10     l8      v62                   MM1
02 MSx,"CC$63,28 CC$62,42 CC$6,"
02 MSy,"CC$63,28 CC$62,46 CC$6,"
02 MSz,"CC$63,24 CC$62,42 CC$6,"
03 MSm,"CC$63,28 CC$62,54 CC$6,"
03 MSu,"CC$63,28 CC$62,69 CC$6,"
03 MSx,"CC$63," MSy,"CC$62," MSz,"CC$6,"
* ------ Picth Level. ------------------------------------
03 x24 y28 z62 x24 y35 z61 x24 y37 z61 x24 y39 z64 x24 y40 z61
03 x24 y41 z61 x24 y43 z61 x24 y45 z61 x24 y47 z61
03 x24 y42 z63 x24 y44 z63 x24 y46 z63
03 x24 y49 z63 x24 y54 z62 x24 y57 z63 x24 y69 z62
03 x24 y62 z62 x24 y63 z62 x24 y64 z62 x24 y65 z63 x24 y66 z63
* ------ Panpot. -----------------------------------------
03 x28 y28 z64  x28 y35 z64  x28 y37 z64  x28 y39 z64  x28 y40 z64
03 x28 y41 z124 x28 y43 z124 x28 y45 z4   x28 y47 z4
03 x28 y42 z96  x28 y44 z96  x28 y46 z96  x28 y49 z32  x28 y57 z96
03 x28 y62 z64  x28 y63 z28  x28 y64 z116 x28 y65 z116 x28 y66 z12
* ------ Reverb. -----------------------------------------
03 x29 y28 z96 x29 y35 z84 x29 y37 z84 x29 y69 z64 x29 y40 z84
03 x29 y41 z64 x29 y43 z64 x29 y45 z64 x29 y47 z64
03 x29 y42 z64 x29 y44 z64 x29 y46 z64
03 x29 y49 z96 x29 y54 z96 x29 y57 z96 x29 y69 z64
03 x29 y62 z84 x29 y63 z84 x28 y64 z84 x29 y65 z64 x29 y66 z64

* ------ Drums.1 -----------------------------------------
01 MSg,"n28," MSa,"n37," MSb,"n35," MSs,"n40,"
01 MSc,"n41," MSd,"n43," MSe,"n45," MSf,"n47," W r1 L
01 [ b4b4a4.a )84b(84baab4.a / b4b4a4.a bab4a4.a ]4
01 b4b4a4[s]))f16e16d16c16((()s4[]))g0(((s] [ )52 [s)32s(32(]8 )12
01 [ bbs4b4s4 )40b(40bs4bbs4 / bbs4b4s4 b4s4b4sb ]4 bbs4b4[s]))f16e16d16c16((()s4ss
01 [ b4b4a4.a )40b(40baab4.a / b4b4a4.a bab4a4.a ]4 b4b4a4[s]))f16e16d16c16((()s4ss
01 [ b4b4s4ba )40b(40baas4.a / b4b4s4bs bsb4s4bs ]4 b4b4s4[s]))f16e16d16c16((()s4ss ]
01 [ b4b4a4.a )40b(40baab4.a b4b4a4.a   bab4a4.a ]3 [b2s2]3 b4b4ss)40g0(s(32s
01 [ b4b4s4b4 )40b(40b4.s4b4 b4b4s4bs / bsb4s4bs ] b)s[])g0((s](ss)40g0(s(((g0(s
01 [ bbs4b4s4 )40b(40bs4bbs4 / bbs4b4s4 b4s4b4sb ]
01 bbs4b4[s]))f16e16d16c16((()s)32s(32[]))g0(((s]
01 [ b4b4a4.a )84b(84baab4.a b4b4a4.a / bab4a4.a ] b))sss(sss)s((

* ------ Drums.2 -----------------------------------------
02 MSc,"n42," MSp,"n44," MSo,"n46,"
02 MSd,"n49," MSe,"n57," W r1 L [r1]7 r2(o4.)))[p24]3((
02 c1 [r1]5 o2o2 )o2((o4.)c8 [ x64 y64 (o16c16)rd0e2. x96 y96 (e))pp(ce)p(c)p( [
02 (d4)[c)c(]7 o4[c)c(][p12]3 (e4)[c)c(]7 / o4[c)c(][[p12]3c](c))c(o(c) [
02 (d2..)p rr(pp)rrrp r2..p / rprrprrp o16c16ro2^8)[p24]3( rr(pp)rrrp o2o2 )o2((o4.)c8 ]
02 r4o16c16ro4.)[p24]3( c2..p rr(pp)rrrp o2o4[[p12]3c](c))c(ec
02 (d4))c4(c4)c4( [ c4(pp)c4)c(p / [c4)c4(]6 ] c4)c4(c4(o4) rcppc4[p12]3 [
02  c4)c4((o4)c4 c4)c4(c4(o4) / [c4)c4(]3(o4))c(p ] c4)oc(c4(o4) rcpp(oc)c/p
02 ] e d0 [ z63 x96cx92c
02 z62 x88cx84cx76cx72c x68cx62c /  x56c z63 x52c
02 z64 x48cx44cx36cx32c x28cx12c        z65 x4cx12c
02 z66 x28cx32cx36cx44c x48cx52c    x56c z65 x62c
02 z64 x68cx72cx76cx84c z63 x88cx92cx96c z62 x100c z61 x108cx112cx116cx124c
02 z62 x116cx112cx108cx100c ]3 x64 y64 z63 cr(o)c x96 y96
02 (d2)o2 (o2))o2( (d2o2) (e4))o4((e4)o4
02 (d4))c4([c4)c4(]c4(o4) [c4)c4(]6 [c4)c4(c4(o4)] (d2)coc(o)
02 (e))c(c)c(c(o)co [c)c(]3c(o) c(o)[c)c(]c(o) l12 (ccp)ccp)ccp((ocp) l8
02 (d))c(c)c(c(o)co [c)c(]3c(o) c(o)[c)c(]c(o) (oc) x64 y64 )oc(oc(o4)
02 d0e2)crrc rrccrrrc [ rrrrcrrc / rrccrrrc ]3 rrccrr(oc x96 y96

* ------ Perccsion. --------------------------------------
03 MSs,"n28," MSb,"n39," MSt,"n54," MSc,"n69,"
03 MSd,"n62," MSe,"n63," MSf,"n64," MSg,"n65," MSa,"n66," W r1 L
03 m28 [ r2t4.)40t(40 r2(t4.)56t(48 ]7 r2(t4) )t4.(t4.
03 u64 c u100 c u28 c u64 c [ m28 (b)40b)12 [t)t(()3 [t)32t(32(]4 )12 [
03 [ m28 )) [t))t(() ((   m64   t   m28 )) [])t((/t] ((
03   m28 )) [t))t(() (( / m64 ((t)) m28 )) [])t((/t] (( ]4 m64
03 u116 c u12 ))c u100 c u28 ))c(32 ] [ [ r4(t2.) r4))t4((
03 u116 c u12 ))c u100 c u28 ))c(32 ]7    r4(t4.)40t((( t4.(t4.
03 u116 c u12 ))c u100 c u28 ))c(32 ] ] m28 ((
03 [ d4d4fedf edffdede d4d4fedf / dfdefdfe ] [df][e12]3d12f12f12
03 [ d4d4fedf edffdede d4d4fedf / dfdea0g0(40s4)40f12f12e12 ] ) [a12]6[g12]6 ) [
03 [ [t))t(()(( s))  ))t((t ((s))
03 /  t))t(( ((ss)) t))t((t ((s))  ]
03 /  t))t(( ((ss)) t))t((  ((b))b ] ( [a12]6[g12]6 )
03 [ m28 )   [t))t(() ( / m64   t   m28 ) ))t((tb(
03   m28 )t(b)t))t((  (   m64 ((t)) m28 ) ))t((tb( ]4 m64
03 g0a0(40s4)40 [(32t)32a16a16g16g16]
03 u116 c u12 ))c u100 c u28 ))c(32 [ r1 / r2(t2) ]4 r[s0a]5[s0g]

* ------ Bass. -----------------------------------------------------------------------
04 CH1 @39 l8 o1 q14 p64 V127 v68 CC$5B,10 CC$5D,17 BR16 W r1 L
04 [ >drdr<r2 r1 ]8 [ drb2&[B-1r96&]23B-1r96B b-4.a4.g4
04 [ [ [e16r16]<e4>d4<dr> / rbarbad4 ] ara+rbr<de> ]4
04 [ [ >drdr<r2 / rbarbad4 ] ara+rbr<de> ]8 ]
04 [ e1&r1 <d1&r1 / c1&r1> b1&r1 ] q16 <c2>b2 g2e2 b2b2 q14 drergara
04 [ ee<e4>e4<er> rbarba<er> dd<d4>d4<dr> f+rgrar<cd>
04   cc<c4>c4<cr> rgerge<cr> bb<b4>b4<br> drergara ] [ >drdrr2< r1 ]4

* ------ Backing.1 -------------------------------------------------------------------
05 CH2 l8 o4 q16 BR16 M0,12 W r1 L @1 p4 V76 v100 CC$5B,64 CC$5D,40
05 [ (>b0<d4)32[>b0<d4)]7 (80 )32r8[ d0f+4)]7r8 (88 /
05   ( d0 e4)32[ d0 e4)]7 (80 )32r8[ d0f+4)]7r8 (88 ]
05   (>b0<d4)32[>b0<d4)]7 (80 )32r8[>b0<d4)]7r8 (88 [
05 @72 V76 CC$5B,34 CC$5D,34 egb<df+gaV56b V36 agf+d>bV56agf+
05 @50 V72 CC$5B,64 CC$5D,34 d1&r1 f+1&r1 g1&r1 a1&r1 b1&r1 a1&r1 g1&r1 <d1&r1>
05 @6  V88 [ [ >e4g4b4<))d4 / d4e4f+2(( ] d4e4/d2(( ] d#93((
05 @50 V56 <<d1&r1 c1 f+2f+2 e1 d2c2> b1& r2a2
05 b1 b1 a1 f+1 g1 f+1 d1> a1 b1&r1&r1a1 b1&r1&r1&r1 r#3 ] S13
05 @88 V68 v100 CC$5B,51 CC$5D,34 [
05 egb<df+gab <c>bagf+d>ag df+ab<df+ga bagf+d>baf+
05 cegb<def+g agf+ed>bgf+ >b<df+a<cef+g agf+d>bagd ]4
05 @46 V72 [ e4g4b4<d4 f+4g4a4b4 <c4>b4a4g4 f+4d4>a4g4 ]

* ------ Panpot. (CH2) ----------------------------------
13 CH2 L W l8
13 [ p12rp20rp32rp44rp52rp64rp76rp84r p96rp100rp116rp124rp112rp108rp92rp84r
13 / p72rp64rp56rp44rp36rp24rp16rp4 r ]11 [ p64rp56rp44rp36rp24rp16rp4rp12r
13 p20rp32rp44rp52rp64rp76rp84rp96r / p100rp116rp124rp112rp108rp92rp84rp72r ]3

* ------ Backing.2 -------------------------------------------------------------------
06 CH3 l8 o4 q16 BR16 M0,12 W r1 L @1 p124 V76 v100 CC$5B,64 CC$5D,40
06 [ )32r8[>b0<d4)]7r8 (88 ( d0f+4)32[ d0f+4)]7 (80 /
06   )32r8[ d0 e4)]7r8 (88 ( d0f+4)32[ d0f+4)]7 (80 ]
06   )32r8[>b0<d4)]7r8 (88 (>b0<d4)32[>b0<d4)]7 (80 [
06 @72 V36 CC$5B,34 CC$5D,34 egb<df+gaV56b V76 agf+d>bV56agf+
06 @50 V72 CC$5B,64 CC$5D,34 >b1&r1< d1&r1 e1&r1 f+1&r1 g1&r1 f+1&r1 e1&r1 b1&r1
06 @6  V88 [ [ ))>>b4<e4g4<d4(( / f+4g4a2 ] f+4g4/f+2 ] f+#93
06 @50 V76 [ [    >e4 g4b4<d4   / f+4g4a2 ] f+4g4 f+2 ]6 r#3 ] S14
06 @88 V68 v68 CC$5B,51 CC$5D,34 r16 [
06 egb<df+gab <c>bagf+d>ag df+ab<df+ga bagf+d>baf+
06 cegb<def+g agf+ed>bgf+ >b<df+a<cef+g agf+d>bagd ]4 r16
06 @46 V72 [ e4g4b4<d4 f+4g4a4b4 <c4>b4a4g4 f+4d4>a4/g4 ] g

* ------ Panpot. (CH3) ----------------------------------
14 CH3 L W l8 r16
14 [ p116rp108rp96rp88rp76rp64rp52rp40r p32rp28rp12rp4rp16rp20rp36rp40r
14 / p56rp64rp72rp88rp92rp100rp116rp124r ]11 r16 [ p108rp92rp84rp72rp64rp56rp44rp36r
14 p24rp16rp4rp12rp20rp32rp44/rp52r p64rp76rp84rp96rp100rp116rp124rp112r ]3 r

07 MSh,")))" " MSi,"[ r8&{1]"
07 MSj,"((((" MSm,"[r16&{1]" MSs,"CC$5B," MSu,"CC$5D,"
* ------ Melody.1 --------------------------------------------------------------------
07 CH4 l16 o4 q16 p64 BR16 W r1 L E2:TC 4,62,62,64 @100 V44 v127 s64 u57 M0,4
```

★パソコン専門雑誌はた〜くさんあるけどやっぱりベーマガだな……。（兵庫県加古川市・**三村剛生17才**）……【**影**：改めて言う必要はないとも思うけど。この人気はプログラム投稿などで参加してくれる読者のみなさんのおかげでもあります。】

```
07 [ [ e8he)ejg8hg)gjb8hb)bj<d8hd)dj f+8hf+)f+jg8hg)gj
07 / a8h[a)]6 (72 > ] <f+8h[f+)]6 (72 > ]4 h)
07 E2:TC 4,66,68,66 @61 l8 V68 s40 u17 eg(b<d(f+g(ab( ag)f+)d)>b)a)g)f+#21 jj [
07 E2:TC 4,68,84,65 @68 l4 V69 s34 u34 M48,48
07 gaf+}24e0m24r2. }24gaf+b0[r32&{1]24r2 b<c>bg a#90<c64&B4r64&B4rB>b& r2}24e{8f+
07 g0m16 r1 }16b<{8dc>}8b a0m7r16{1g}4b0i8r& r2}8f+a0i8r& [}1r16&]7}1r16d}8e r64
07 E2:TC 4,64,64,64 @100 l1 V52 s64 u51 [ [ e64&b#189& / r2)40<a2>jj ] r2)40<f+2>jj ]
07 E2:TC 4,62,74,66 @81 V72 ) s34 u40 M64,64
07 g#190&r f+ b2a2 g f+2a2 g2.&M0,127r2^8r8M64,64f+#92
07 a g f+ d b a g f+ g&r&rf+ g&r&r&r2..r8 ( / r32 h)
07 E2:TC 4,66,68,66 @61 l8 V68 s40 u17 >eg(b<d(f+g(ab( ag)f+)d)>b)a)g)f+#21< jj ]
07 E2:TC 4,60,72,65 @80 l4 V72 s40 u51 M64,56 r#5
07 gaf+e& r1& r1 gaf+b& r1 b<c>bg a#90<c64&B4r64&B4rB>b& r2ef+
07 g1&r1 b<dc>b a2gb& r1& r2f+a& r1& r2<c2 [ c>b2.& r2<c2 c>b2. /
07 df+ab gf+f+e <d2c2 c>b2.& r4a<dc ] f+gaf+ g1 gabg a#180&B-4r32&B-4r32B
07 V68 gf+f+d8..&B4r32&B4 M96,64 r1&r1& [}1r16&]63}1r16B r1 r1 r#1

08 MSh,"[}1r32&]" MSi,"[r32&{1]"
08 MSj,"[}1r16&]" MSm,"[r16&{1]"
08 MSs,"[}1 r8&]" MSu,"[r96&{1]" MSx,"CC$5B," MSz,"CC$5D,"
* ------ Melody.2 ----------------------------------------------------------------
08 CH5 l8 o3 q16 p64 v127 BR16 W r1 L E2:TC 5,60,68,66 @81 V24 x34 z34 M0,24
08 d0[r48&{1]24 i16[r&{1]7r{1 }48f+0u48 m8r2.&h7}1r32
08 }48 e0u48 h4 i4r2&j11}1r16 }48>b0u48 s4r2&i15r32{1<
08 }48 d0u48     s4r4&m11r16{1 }48f+0u48 j8r4&m11r16{1 M0,48
08 }48 g0u48 r4&h8r4&m11r16{1 }48 a0u48 r1&r4&[}1r64&]15}1r64
08 [ E2:TC 5,68 @81 V44 x51 z26
08 M64,44 b4&[r48&{1]35r48{1< M24,44 }24d0u24m3r16}23f+0u24j3}1r#10
08 CC0,8 @30 l4 V72 x34 z40 M48,44
08 gaf+e&r1&r1 gaf+b& r1 b<c>bg a#90<c64&B4r64&B4rB>b& r2ef+
08 g1& r1 b<dc>b a2gb& r1& r2f+a& r1& r2de& [r1&]4 l8 s27}1r
08 E2:TC 5,67 CC0,0 @29 l1 V76 x40 z51 M96,56 r#95
08 g&r f+ a64a+64b#90g64g+64a#90 g f+2a2 g2.&M0,127r2^8r16.E2:TE 5,64
08 M24,64 e64f64 E2:TE 5,66 f+#93 M96,56 a g f+ d b a g f+ g&r&rf+ g&r&r&r2..r8 r32 ]
08 E2:TC 5,66 @18 l4 V84 x34 z34 M96,64
08 b<c>ag& r1& r1 b<c>a<d& r1 e1 f+#90g64&B4r64&B4rBg& r2f+2
08 e1&r1 f+agf+ f+2de& r1& r2ef+& r1& r2a2 [ ag2.& r2a2 ag2. /
08 df+ab baag g1 gf+2.& rf+ba ] <dd96&B8r#46Bf+d e1 ee96&B8r#46Bge e64&B4r64&B4r#186B
08 V88 g64&B4r64&B4r#177Ba64&B4r32&B4 M144,96 r1&r1& j63}1r16B r1 r1

09 MSh,"[r#1&{1]" MSi,"[}1r#2&]"
09 MSj,"[r#1&{2]" MSm,"[}1r#1&]" MSs,"CC$5B," MSu,"CC$5D,"
* ------ Backing.3 ----------------------------------------------------------------
09 CH6 l8 o3 q16 p64 v100 BR16 W r1 L E2:TC 6,60,68,66 @81 V4 s34 u34 M0,24 r#7
09 d1& r2f+4& h48   r2&i48   r2 e4& h48  r2&i48 r2>b4&<h48  r2&i48
09      r2 d4& j48 ))r2&m96(( r2f+4& j48 )r2&m96(r2 g4& j48 (r2&m96) M0,48
09      r2 a4& j48 ((r1&)) r2.&[}1r64&]13}1r96 s17 u40
09 [ E2:TC 6,56,84,63 @30 l#1 p116 V68 M0,24 >b0<d8r8 M24,127
09 d0b2&MF0[B-1r96&]22B-1r96Bcc+ M0,24 d0b-#70cc+d0a#70cc+d0g8>d0g#22<r96
09   E2:TC 6,68,68,64 @27 l64 p64  V70 [
09 [ )32 [>b0<e8 r8] (32 p116b&p12 <e&p64r8..> )32 [>b0<e16r16] (32
09   )32  >b0<e16r16 (32 p12 b&p116<e&p64r16.> )32 [>b0<e16r16] (32
09 p64b&<p12e&p116r32&p64r8&>[B-1r#1&]6[r#1&B1]5r#1B /
09 ))  p12b&p116<e&p64r16.> p116b&p12<e&p64r16.> (( ] /
09 )) <p12e&p116 b&p64r16.  p116e&p12 b&p64r16.> (( ]4 <p64ep12f+&p116b&p64r^8.>
09 E2:TC 6,44,96 @30 l16 V44 s24 u51 [ [
09 [ E2:TE 6,65 e0 g4  E2:TE 6,64 >g0b/r< ] E2:TE 6,69 b0<d4> E2:TE 6,64 >g0b<
09 / f+0b8[>b0<dr]  e0g8[>b0<dr] e0 a8 >b0<dr ]
09   f+0b8[>b0<dr] [g0b8/>b0<dr] a0<d8>>b0<dr ]6 < [ [
09 [ E2:TE 6,65 e0 g4  E2:TE 6,64 >g0b/r< ] E2:TE 6,69 b0<d4> E2:TE 6,64 >g0b<
09 / f+0b8[>b0<dr]  e0g8[>b0<dr] e0 a8 >b0<dr ]
09   f+0b8[>b0<dr] [g0b8/>b0<dr] a0<d8>>b0<dr ] ]
09 E2:TC 6,66,66 @18 l4 V72 s34 u34 M64,64
09 ef+d>b&< r1 d1 ef+dg& r1 a1 b#90<c64&B4r64&B4rBc&> r2a2
09 g1&r1 df+ed a2f+g& r1 a1 b1 <d2f+2 [ f+e2.& r2f+2 f+e2. /
09 >b<df+g gf+f+e e2a64&B4r64&B4r#90B ed2.& rdgf+ ] <ede>b< c1 cde>b<
09 l32 d2..&B8r&B8rBV84g&B4r&B4 r#180Ba&B4r&B4 M144,96 r1&r1& [r16&}1]63r16B> r1
09 E2:TC 6,56,84 @29 l64 V44 s96 u127
09 g0bg+0b M18,127 d0a0<c#90& MF0 [B-1r&]16[B-1r96&]23B-1r96B

10 MSh,"[}1r32&]" MSi,"[r32&{1]"
10 MSj,"[}1r16&]" MSm,"[r16&{1]"
10 MSs,"[}1 r8&]" MSu,"[ r8&{1]"
* ------ Backing.4 ----------------------------------------------------------------
10 CH7 @48 l8 o4 q16 p12 v100 CC$5B,34 CC$5D,34 BR16 W r#190 L V44
10 d2&i16u7r{1 f+2&m8r2.&h7}1r32 e1&r4&j11}1r16 >b2&s8i15r32{1<
10 d2&s4r4&m11r16{1 f+4&j8r2&m11r16{1 g2.&h8r4&m11r16{1 a1&r2.&h7}1r32 [
10 V84 p64 f+0m15r16 V92 a0m15r16
10 V62 p12 d1&r1 f+1&r1 g1&r1 a1&r1 b1&r1 a1&r1 g1&r1 <d1&r1>
10 V56 [ [ e4g4b4<d4 / )f+4g4a2>( ] )<f+4g4f+2>( ]
10 <<d1&r1 c1 f+2f+2 e1 d2c2> b1& r2a2
10 b1 b1 a1 f+1 g1 f+1 d1> a1 b1&r1&s7}1ra0u7r{1 b1&[r4&{1]8r1 ] V60
10 [ b1&r1 a1&r1 / g1&r1   f+1&r1  ] g1  b1 <d1 f+1
10 [ e1&r1 d1&r1   c1&r1 / >b1&r1< ] d1 >b1 b1&m16r1&j16 s31}1r

11 MSh,"[}1r32&]" MSi,"[r32&{1]"
11 MSj,"[}1r16&]" MSm,"[r16&{1]"
11 MSs,"[}1 r8&]" MSu,"[ r8&{1]"
* ------ Backing.5 ----------------------------------------------------------------
11 CH8 @48 l8 o4 q16 p116 v100 CC$5B,34 CC$5D,34 BR16 W r#190 L V36
11 d2&i16u7r{1 f+2&m8r2.&h7}1r32 e1&r4&j11}1r16 >b2&s8i15r32{1<
11 d2&s4r4&m11r16{1 f+4&j8r2&m11r16{1 g2.&h8r4&m11r16{1 a1&r2.&h7}1r32 [
11 V84 p12 d0m15r16 V92 f+0m15r16
11 V62 p116 >b1&r1< d1&r1 e1&r1 f+1&r1 g1&r1 f+1&r1 e1&r1 b1&r1
11 V56 [ [ >b4<e4g4b4 / )<f+4g4a2>( ] )<f+4g4f+2>( ]
11 V62 b1&r1 a1 <d2d2> b1 b2<f+2 e1& r2d2
11 e1 e1 d1> a1 <d1d1> b1 <d1 e1&r1&s7}1rd0u7r{1 e1&[r4&{1]8r1> ] V60
11 [ <e1&r1 d1&r1 / c1&r1>  b1&r1 ] b1 <e1 f+1 a1
11 [  g1&r1 g1&r1   e1&r1 / d1&r1 ] f+1 d1 e1&m16r1&j16 s31}1r

* ------ Backing.6 ----------------------------------------------------------------
12 CH9 l8 q14 p64 v127 CC$5B,127 CC$5D,127 BR16 W r#189 L
12 CC0,4 @126 o3 V52 [ drdrr2 r1 ]8 [
12 CC0,0 @87  o1 V28 drb2&[B-1r96&]23B-1r96B b-4.a4.g4
12 [ [ [e16r16]<e4>d4<dr> / rbarbadr ] ara+rbr<de> ]4
12 [ [ CC0,4 @126 o3 V52 d#3d#21rdrr2 CC0,0 @87 o1 V28 / rbarbadr ] ara+rbr<de> ]8 ]
12 [ q16 e1&r1 <d1&r1 / c1&r1> b1&r1 ] q15 <c2>b2 g2e2 b2b2 drergara
12 [ ee<e4>e4<er> rbarba<er> dd<d4>d4<dr> f+rgrar<cd>
12   cc<c4>c4<cr> rgerge<cr> bb<b4>b4<br> drergara ] CC0,4 @126 o3 V52 [ drdrr2 r1 ]4

* ------ (C)FALCOM 1995. ---------------------------------------[ Spirit of Balcan ]-----

     Track :     0     1     2     3     4     5     6     7     8     9    10    11
Data count : 00192 30144 30144 30144 30144 30144 30144 30144 30144 30144 30142 30142
Loop count : ····· 29952 29952 29952 29952 29952 29952 29952 29952 29952 29952 29952

     Track :    12    13    14
Data count : 30141 07680 07680
Loop count : 29952 07680 07680
```

by 蒼霧みーちーむ

by 高柳里夢

X68000

★「アーケードゲームグラフティ」をまとめて本にしてください。ぜったい買います！（神奈川県横浜市・中沢雅志17才）……【編：そういう声が多いんだけど，問題は価格だよねー。かっこい体裁にして，永久保存版なら，少々高くても買ってくれるかなー。】

マイコンBASICマガジン
明日のスター・プログラマー

今月のベスト・プログラマー

編：いや～今月は，量より質という感じで，チェックのほうも楽しくできました。仕事を忘れて思わず遊んでしまいましたよ。ハハハ。

Dr.D：質がアップしたということはうれしい限りじゃないか。投稿量がいつもより少なかったのは仕方のないところ。学生は夏休み前で期末試験などに追われ，忙しかったんじゃろう。

編：夏休み中に作ってくれた作品がこれからどんどん届くってことですね。例年のことながら，夏休み明けはチェックが大変なんですよ。

影：みんなの夏の成果を心待ちにしてるぞっ！

つぐ美：では今月のベスト・プログラムの発表にうつりましょう。

Dr.D：大谷　佑くん作のPC-9801用「BATTLE FIELD」なんかどうじゃろうか？多彩な呪文にイベントなど，魔法好きの感性がおおいに表れた作品だと思うが…。

編：そうですね。1人でも多人数でもワイワイ楽しめる点は評価されますね。

影：私は「Dog Fight」を推すなぁ。オールBASIC のわりにはスピードも思ったより速く，自機のパワーアップもいろいろ選べておもしろい！

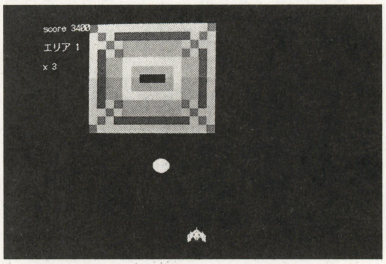
Dr.D：そうじゃのぉ。BASICではシューティングは比較的苦手な分野なのに，プログラム的にもしっかりと完成されておるぞ。

影：ということで今月のベストは吉川　将くん作PC-9801用「Dog Fight」に決定！

編：ここで編集部から投稿上の注意を。相変わらず封筒の裏に機種名など，きめられた項目を書いていないものが多いですね。それと，ミュージック・プログラムや実用プログラムは，はっきり封筒に明記してください。

Dr.D：封筒を見てすぐに分類ができないと掲載が大幅に遅れることになるから注意してくれたまえ。

つぐ美：完成したからって急いで投稿しても封筒に機種が書いてないと結局遅れちゃうことになるわよ。最後にもう一度チェックしてから投函してね。



▲PC-9801用「Dog Fight」

今月はもう一歩のところでしたで賞

●**PC-9801用「Tropical」／WILCO**（**つぐ美**：小さいキャラがかわいいアクションね。でも何か足りないのよねぇ…。もう一押しインパクトがほしかったわ）

●**PC-9801用「TS-PACKER」／tomoaki soft**（**Dr.D**：UNIXなどで普及している“tar”によく似た実用プログラムじゃな。ちょっと使いにくいかのぉ。ファイルをカーソルで選べるようにしてくれると良かったと思うが…）

●**PC-9801用「ブラインドタッチ練習用プログラム」／本間悠紀**（**編**：ブラインドタッチというのは文章として練習してこそ上達すると思う。1文字1文字ごと判定するのではなく，単語や文章など複数の文字を一気に打たせる練習のほうがいいんじゃないかな？）

●**PC-9801用「壊れたPIANO」／Es.**（**影**：要は音当てゲームなんだけど，音感のない人にはちょっとむずかしすぎるよ。さっぱり当たんないんだもんなー）

●**FM TOWNS用「CLAZY TILE」／兼村亨**（**Dr.D**：色合わせパズル。2人同時プレイで速さを競ってもあまり意味がないような…。それならタイマーを付けたほうがもっとリストも短くなって良いぞ）

投稿ありがとう

山田博司／鈴木洋司／西山弘規／奇妙な手品師／小越雄介／斉藤宏明／坂井弘亮／西川将弘／小川勝彦／工藤賢志／村上　守／五座淳一／永井大助／森田典明／横山雅仁／阿部俊之／羽尾　健／たわけ・たか／風鈴ちりん／足達義昌／むらくん／井上直人／高峰博道／川藤将昭／上杉幸一／井野亮也／山川太博／川越淳基／原澤洋二／滝本和朗／小澤仁志／大下一人／吉永直樹／TANAKA&TAYAMA SOFT／野井祐介／多々良嘉彦／早坂俊嗣／井谷宗彦／稲岡善文／宝田剛生／福島敏明／北浦法人／美濃部純一／KANSAI／岡崎憲成／河野上良樹／園川正臣／白井晃司／丸山誠規／湯浅宏昭／桑原一生／KODAMA Pro.／和田祥一郎／金山　肇／三井幸秀／小山隆一／長内謙蔵／志村英男／ぷる／関根　恒／日比敏之／萩原忠承

※全員紹介できなくてごめんなさい。

影さんのマジック・ボックス
（ワンテク&アイデア募集コーナー）

影：このコーナーは，みなさんのプログラミングに関するワンポイント・テクニックや，アイデアなどを紹介していこうというもの。1行プログラムもOK！みなさん，ふるって参加してちょうだいな。投稿する際は，機種や動作環境などもしっかり明記してね。

あて先：〒141 東京都品川区東五反田1-11-15　電波新聞社マイコンBASICマガジン編集部「影さんのマジック・ボックス」係

今月の1行プログラム

対応機種：PC-9801シリーズ互換機 N88-BASIC（86）
東京都町田市・クリットル

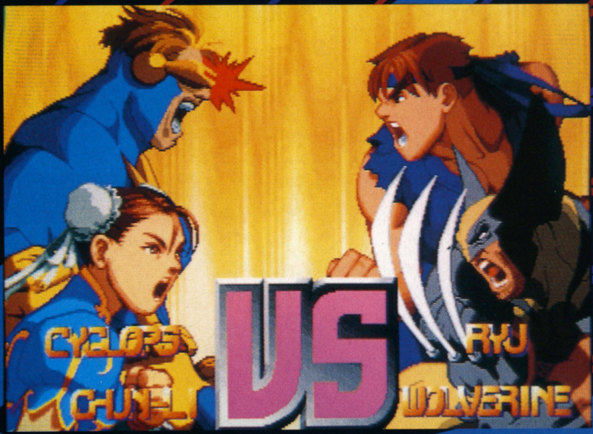
```
10 SCREEN 3:CLS 3:R=339:WHILE POINT(
X,Y)=0:X=X-((S AND 7)=0):CIRCLE(630,
RND*399),7,RND,,,,F:PSET(X,Y):ROLL,8
:FOR L=0 TO(INP(233)=191)*(Y>R-1)-1:
V=-8:NEXT:Y=Y-V*(Y=<R):V=V-(V<8):FOR
L=0 TO-(Y>R)-1:Y=R:NEXT:S=S+1:WEND:P
RINT S"pts."
```

解説　1行プログラムのくせにキャラクターがスペース・キーを押すことでジャンプします。「IF」文は使えそうもないので，ムリヤリ「FOR～NEXT」文で条件文を作っています（このへんがワンテク！）。『「FOR～NEXT」文は“初期値<=終了値”の場合にのみ「～NEXT」の中の文を実行する』というきまり（STEP A（A<0)とかは除く）を逆手にとったとでも言いましょうか。こんな強引なワザを使う人はめったにいないだろうなあ。

P.S.最高記録3,200点ぐらい。

COMPUTER ENTERTAINMENT SIDE

コンピュータ・エンターテインメント・サイド



特集 CAPCOM POWER

①ストリートファイター外伝（仮） … 154
②ストリートファイターZERO2ALPHA … 157
③ウォーザード … 158
④X-MEN vs. ストリートファイター … 160
⑤QUIZなないろDREAMS～虹色町の奇跡 … 162

新情報と全キャラクターのストーリー紹介／
バーチャファイター3 … 163

セガがオリジナルSLGを制作中／
うぃん!! ウィン!! Windows … 167

速報／ アートディンクの最新作
A5～A列車で行こう5 … 170

ベーマガ・パソコンゲーム Selection
ゾークネメシス … 171
花火職人になろう／ … 174

1984年・Part3『マスコット・キャラクター』
アーケードゲームグラフィティ … 175
パソコンゲームに思いを馳せて … 178

プレイステーションJournalスペシャル
体験版に見る7番目のファイナルファンタジー … 180

ゲーム アーツがオリジナルRPGを発表／
サターン最前線 … 182

今月はセタ特集だ
N64新聞 … 184

コンパイル社長インタビュー敢行／
とことんぷよぷよ通 … 186
俺コレ スーパーライトメンソール … 188

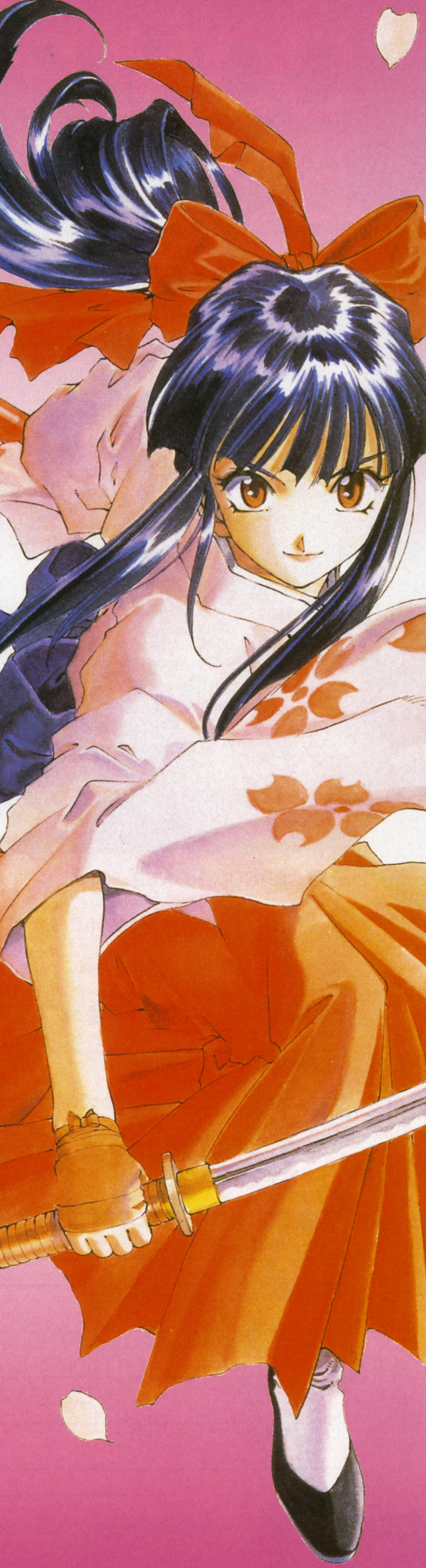
これ1冊であらゆるエンターテインメント・ソフトの情報がわかる／
96年9月に発売される全250本を収録
SUPER SOFT Hot Information … 189
ファイナルステージ … 235
第14回「日本ゲーム・ミュージック大賞」発表!! … 236

ベーマガ・サイキッカーたちの熱き闘い
サイキックフォース命EX … 238
ALL ABOUTシリーズ情報局 … 239
東京ゲームショウ'96レポート … 240
バーチャファイター3・インストラクション技表 … 244

開発者による特別寄稿
ラストブロンクス～東京番外地～ … 246
大ヒット御礼特別攻略 「エーベルージュ」礼賛 … 248
選ばせていただきます ＧＩ「ジャングルパーク」 … 252
WILD CARDS … 253
●ゲーム考現学 … 254
●レスキュー／COMPUTER GAME … 256
●読者の闘技場 for Windows95 … 258
●読者の意見・ホンキでPlayホンネでReview!! … 259
●読者のページ～あくせすROOM … 262
●おたのしみ読者プレゼント … 263
●ENTERTAINMENT SIDE INFORMATION … 264
●CHALLENGE／ HIGH SCORE／ … 265
●ビデオゲーム CLASSIC GUIDE … 272
●中古パソコン機器 Buyer's Guide … 274
●ソフトハウス11社のPRページ
SOFTWARE HOUSE HOT INFORMATION … 278

▶▶▶ここからあとのページでは，コンピュータを使った楽しいソフトウエアや，その周辺の話題を満載しています。

SEGA



●制作スタッフ

総合プロデューサー
広井　王子

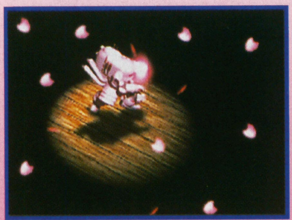
キャラクターデザイン
藤島　康介

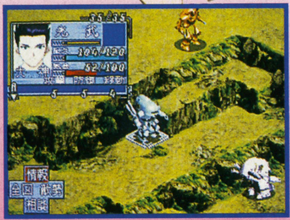
作曲・音楽監督
田中　公平

構成・脚本
あかほりさとる

※主演 真宮寺さくら役の横山智佐
をはじめ豪華有名声優陣。

これぞドラマチックアドベンチャー／シミュレーションの醍醐味。
新システム"LIPS"でインタラクティブにストーリーが展開する！





架空の時代「太正時代」を舞台に帝都を守るために組織された秘密部隊「帝国華撃団」。
彼女たちは、表向き大帝国劇場のスター「帝国歌劇団」として活躍している。
しかし、ひとたび事件が起こり出撃ベルが鳴ると戦闘服に身を包み、
命を懸けて「魔」から帝都を守る戦士となるのだ。

・「デジタル彩色」による美しいアニメーション。
・ハイクオリティCGで描かれた艶やかなシミュレーションパート。
・登場人物との信頼関係から物語の方向性がドラマチックに変化する。

株式会社 セガ・エンタープライゼス
〒144 東京都大田区羽田 1-2-12 お客様相談センター
0120-012235 受付時間 月～金 10:00～17:00(祝祭日除く)

このマークが表示されたソフトウエア、ハードウエア
および周辺機器は、セガサターンと互換性があります。

●セガのゲームやアミューズメントテーマパークの情報はインターネットでご覧になれます。http://www.sega.co.jp
●表示価格は消費税抜きのメーカー希望小売価格です。

華の帝都にサクラ舞う!
サクラ大戦
帝國華撃團
帝撃
TM
9月27日(金)発売 6,800円
©SEGA ENTERPRISES,LTD.1996 ©RED.1996
シャトルマウス対応
同時発売:パワーメモリー サクラ大戦パッケージ(限定版)4,800円
特別限定版
●"サクラ大戦"ソフト
●オリジナルマウス
●オリジナルマウスパッド
●オリジナルステッカー
8,800円
SEGASATURN
希望小売価格 ¥20,000(税別)

リング
RING
REAL TIME INTERACTIVE NETWORK GAME
03-5820-1188

9月22日開局
0:00 21日深夜
ただいまオンラインで
登録受付中

ゲームは今、
コミュニケーション感覚。
新しい出逢い、オークスヘブンから…。

あなたのパソコンとつながるその先にあるものは、まだ誰も体験したことがない未知の世界。
そこでは誰もが主役で、冒険者です。
あたかも現実世界のように、出逢った他のプレイヤーと会話を重ね、コミュニケーションをとることができます。
ただゲームをするだけではなく、このヴァーチャル空間の住人となってしまう感覚。
「リング」が提供する楽しさのひとつは、そんな疑似体験でもあるのです。

●動作環境
■対応機種：PC-9801VX以降（LT／HAを除く）386以上推奨
■ディスプレイ：高解像度（640×400）アナログディスプレイ
■音源：MIDI音源（GM対応）、FM音源
■ハードディスク：10MB以上の空き容量必要
■メディア：3.5"FD、CD-ROM
■通信速度：9600bps
■接続料金：1分15円（この他に通常の電話料金がかかります。NTT各種サービスをご利用ください）
●アクセス・ポイント **03-5820-1188**（順次、各都市に展開予定）

●登録方法
アクセス・ポイントに接続後、以下の内容の電子メールをお送りください。登録情報を確認後、弊社からソフトをご指定の住所に郵送いたします。ソフトをご自分のパソコンにインストールすれば、後はいつでもオークスヘブン・ネットのRINGにアクセスして「エクスリュージョン」をお楽しみいただけます。

必要記載事項
●〒、住所、氏名、年齢、性別、電話番号●使用する希望メディア●ソフトの希望送付先

誕生！ OCS HEAVEN NET カード!!

オークスヘブンネットに入会していただくには、クレジットカードが必要です。そこで、まだクレジットカードをお持ちでない方のために、3種類から選べる国際ブランド・クレジットカードを発行することになりました。オークスヘブン独自の特典もいっぱいの「オークスヘブンネット・カード」に、ぜひこの機会にご入会ください。もちろん他のクレジットカードをお持ちの方でもOKです*。
＊ただし、オークスヘブン・ネットのご利用料金の決済は、自動的にOCS HEAVEN NETカードに切り替わることになります

カードの種類（ご希望のカードをお選びください）

NICOS-VISA

ORICO-JCB

ORICO-MASTER

オリジナル特典
❶パートナー・プレゼント
ご入会時に2,000円分（130分相当）の課金を割引サービス
❷サンクス・プレゼント
ご利用額10,000円ごとに1ポイント加算。20ポイントで1,000円割引、以降10ポイントごとに1,000円割引。
❸ロマンス・プレゼント
年間70ポイント以上達成された方の中から抽選でMIDI、モデム、スピーカー、ヘッドホンなどをプレゼント。さらに100ポイント以上を達成された方の中から抽選で10万円、5万円、3万円の旅行券をプレゼント。
❹ミラクル・プレゼント
登録会員の節目にご入会された方（例：10万人目、20万人目…）や、モンスターなどとの戦闘に基準回数以上勝利した方は、exllusionの世界のどこかへお名前を永久に刻み込みます。

株式会社オークスヘブン
〒101 東京都千代田区岩本町 3-8-16 東誠ビルNo.11 2F
※記載の会社名、製品名は各社の登録商標または商標です　※お問い合わせは、弊社ネットへ電子メールでお願いします

Copy OK
このソフトは、権利者の許諾なしで複製することを許可しております。どんどんコピーしてお友達に配ってください。
通信ロープレ
exllusion
エクスリュージョン
求む、冒険者。
■プログラマー、ゲーム制作スタッフ随時募集中
履歴書（写貼）と職務経歴書をご郵送ください。

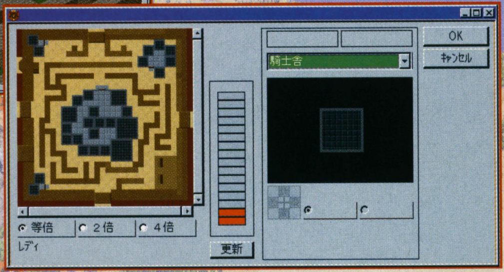
NO COPY
このソフトは著作権法によって保護されています 使用条件を守りましょう
(社)コンピュータソフトウエア著作権協会

※Microsoft,Windowsは米国Microsoft Corporationの米国およびその他の国における登録商標です。
※Pentiumは米国Intel Corporationの商標です。 ※その他記載の商品名および会社名等は登録各社の商標および登録商標です。

●お求めは全国のパソコンショップにて。●通信販売(送料無料)をご希望の方は、住所・郵便番号・氏名・商品名・機種名・メディアを明記の上、現金書留にて当社までお申し込みください。
●本ソフトを当社に無断で複製すること及び賃貸・疑似レンタル・中古品販売について、これを一切許可しておりません。

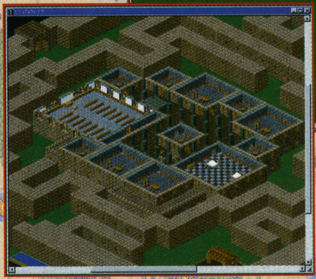
Windows®95

「城」を中心としたゲームシステム。



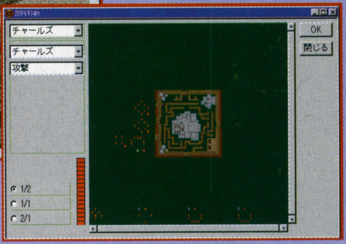
ゲームの基本となるのは「城」。大陸全土にある城すべてを支配することが、プレイヤーに課せられた使命です。手に入れた城は自由に設計、建築、増改築することが可能。「城」を制することがゲーム攻略の重要な鍵となります。

細部まで緻密に描きこまれた美麗なグラフィック。



細部まで緻密に表現されたグラフィックは、戦場や城の中を忙しく動きまわる人々の姿さえも生き生きと描き出します。もちろん、あなたの建てた城の内部は、断面図などを使っていつでも眺めることができるので、城の住人たちの生活を観察することもできます。

多彩な攻城兵器が登場する本格的な「攻城戦」。



攻城兵器を用いて敵城を攻略したり、ときには敵の攻撃から自分の城を守ったりと、本格的な攻城戦が楽しめる戦術シミュレーションです。剣戟や馬蹄、大砲の発射音までもリアルに表現された戦闘効果音が、臨場感溢れる「戦場」を創り出します。

※画面は開発中のものです。

アートディンクオリジナル最新作 10月登場!!

予定標準価格9,800円（税抜）

HD HARD DISK ONLY　CD-ROM

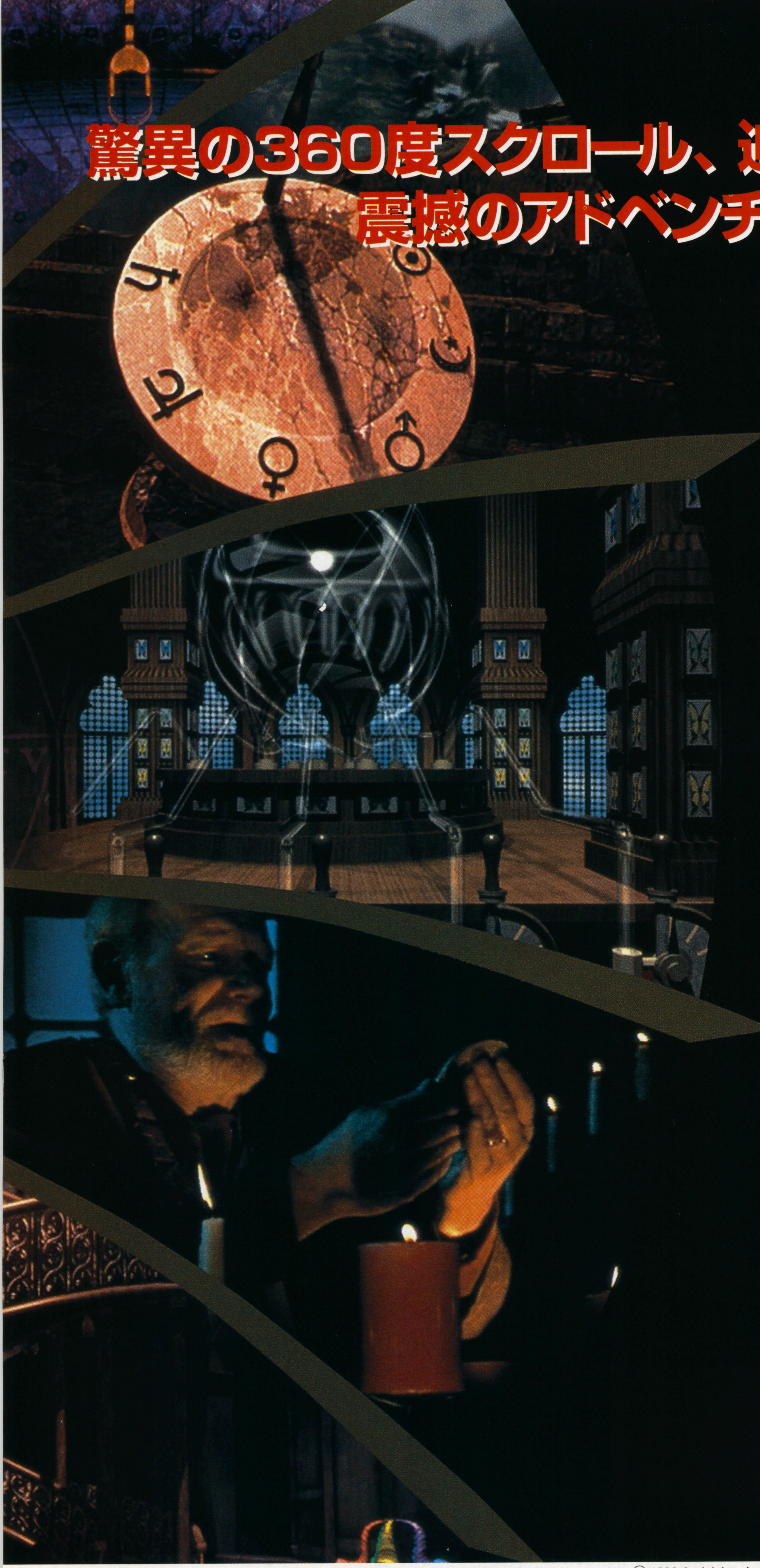
●OS:Windows95日本語版●CPU:Pentium／100MHz以上（推奨Pentium／133MHz以上）●必要メモリ16MB以上（推奨32MB以上）●ハードディスク専用／ハードディスク空き容量:50MB以上●ディスプレイ解像度:640ドット×480ドット以上／256色表示可能ディスプレイ（推奨1024×768ドット以上/256色表示可能ディスプレイ）●対応音源:PCM音源対応●CD-ROMドライブ:2倍速以上（推奨4倍速以上）●要バスマウス

発売決定　ブリッツシュトラーセ公式ガイドブック（仮題）'96年10月発売予定　発売元 株式会社ゼスト

Copyright © Artdink.

〒261 千葉市美浜区高洲3-23-2 住友生命ビル TEL.043-270-2010　株式会社アートディンク

ここは禁断の地
ZORK NEMESIS™
ゾーク・ネメシス
地下帝国の荒涼たる地の片隅で
邪悪な悪魔が人々を苦しめている
ネメシスの呪いにより、帝国の錬金術者たちが眠る、永遠の丘。
この呪いを暴き、さまよえる魂を救い出すのがあなたの使命……
行く手に待ち受けるのは5つの世界に広がる試練。
いまこそ、旅立つがいい。
ただし、捕えられれば他の者もろとも……永遠の眠りに。



驚異の360度スクロール、迫真の3Dサウンド
震撼のアドベンチャーついに登場!!

5つの倒錯した世界には60以上の罠が潜んでいる。どんな些細なヒントやアイテム、そして声までも見逃してはならない。難解な謎を一つ一つ解き明かし、錬金術の奥義を習得するのだ。

豪華な制作スタッフ

ムービー部分は「Xファイル」のジョー・ナポリターノが監督。ストーリーにドラマチックなライブアクションを加えている。また、恐怖と幻想に満ちた5つのファンタジック・ワールドは、映画「バットマン・フォーエバー」、Fコッポラ監督「ドラキュラ」を手掛けた美術監督マウロ・ボレッリが担当。

追随を許さないグラフィック

アクティビジョンが開発した革新的新エンジン「Zビジョン」により、360度スクロールの6万4000色ビジュアルを達成。3Dサウンドとの相乗効果で、臨場感溢れるプレーが可能に。

完全日本語版

日本語版では、望月美英子が翻訳と監修、桑原たけしがムービーの吹替え部分を担当。これまでの水準を大きく上回る、完成度の高い日本語化を達成。

9月13日（金曜日）発売予定

Windows® 95版
Power Macintosh®版
標準価格
9,800円（税別）
CD-ROM3枚組
（限定攻略本付き）

Activision is a registered trademark and Zork and Zork Nemesis are trademarks of Activision, Inc. © 1996 Activision, Inc. All rights reserved.
Windowsはマイクロソフト社、Macintoshはアップル社の登録商標です。

●お問い合わせ
アクティビジョン・ジャパン株式会社：〒153 東京都目黒区青葉台3-1-18 青葉台タワーアネックス5F TEL. 03-5458-6561

ACTIVISION®

YUVO
P'
PRO
P-PROJECT TEAM
SINCE・1995
DIGITAL COMIC ADVENTURE
10/25発売！
FD/CD-ROM同時発売
ラ・ム
R・A・M 1
—NEW EVOLUTION ORGANIZE—
PC9801シリーズ（i386マシン以降対応）
ハードディスク専用
メモリ1.6MB以上
（CPU:i486SX、33MHZ以上
RAM:4.6MB以上推奨）
PC9801用MS-DOS Ver.5.0以降（Windows95可）
販売元：GMF
〒101 東京都千代田区外神田2-18-10
TEL. 03-3257-2380
開発 YUVO/P'PRO 大平技研工業(株)

YUVO
P'
PRO
P-PROJECT TEAM
SINCE · 1995

BOTHTEC
ぷよ変わりました。
Windows® 95専用 CD-ROM版 好評発売中!!
標準価格 5,800円（税別）
256色 フル画面 マウスプレイ 対応
ぷよぷよ for Windows（Windows3.1版）も同梱
※なお、本製品はDirect Drawに対応していない機種では動作いたしません。
ACTION PUZZLE GAME
ぷよぷよ for Windows95
© COMPILE
■動作環境 ●対応機種：Windows 95日本語版（Windows 3.1日本語版）が動作する256色以上表示可能な機種
●稼働メモリ：12MB以上(推奨16MB以上)
●Windows95 AutoPlay対応
Windows®95でも遊べるようになりました。
3段階のレベルが選べる対コンピュータモードのひとりでぷよぷよ。友達と対戦できるふたりでぷよぷよハンデも付けられるから実力差があっても大丈夫。ぷよぷよ道を極めたいならエンドレスモードのとことんぷよぷよ。そして1面ごとのなぞときをクリアしていくなぞなぞぷよぷよの全4モード！
まさに、ぷよを愛する人のための「ぷよぷよ for Windows95」です。
© COMPILE ©1996 QUEST / BOTHTEC
銀河英雄伝説
SCREEN SAVER Vol.2 for Windows
Windows3.1 Windows®95 CD-ROM版 好評発売中!!
標準価格 ¥5,800（税別）
●壁紙（画面は開発中のものです）。
●ミニゲーム（画面は開発中のものです）。
■CGアニメのSCREEN SAVER 11タイプ
■壁紙集：原画・CG・アニメセルなど50点以上
■迫力満点のシューティング・ミニゲーム
■QTVR7本収録
■動作環境
●対応機種 Windows3.1日本語版／Windows95日本語版が動作する256色以上表示可能な機種
●稼働メモリ 8MB以上（推奨12MB以上）
●ハードディスク 空き容量8MB以上
●メディア CD-ROM
広大な銀河を熱く燃え上がらせた壮絶な戦い。
あの感動がいま甦る。
ファン待望のスクリーンセーバー
Vol.2 発売決定!!
CGアニメーション＆イラストレーション：加藤直之
©1994 田中芳樹・TKSW ©1996 QUEST/ BOTHTEC ©1996 Micro Vision
MICROSOFT® WINDOWS® COMPATIBLE
※MicrosoftおよびWindowsは米国Microsoft Corporationの米国およびその他の国における登録商標です
※商品の仕様は改良のため一部変更になる場合があります
株式会社クエスト PC事業部 ボーステック・ソフトウェア
〒158 東京都世田谷区瀬田4-29-14 TEL. 03(3708)5711

「ザ・コンビニ」の追加マップ&パワーアップが登場！

山あいの雪国や、小島がたくさん点在する内海、やたらと台風に襲われる孤島など、7つの追加マップを収録。
各マップには、それぞれに具体的な達成目標と、評価基準を設定、その総合評価でプレイヤーのポイントが計算されます。
地価の上がりにくい山や崖、建築物の建たない海や川、湖などを追加。建物や土地に関し、付加情報が用意され、
より深みのあるマップに。橋や埋め立て地の建設などもイベントで発生します。
「ザ・コンビニ」の世界をより広く、より深くお楽しみ頂くためのソフトです。

さらに楽しめる、いろいろなプラス機能！

- ●雪や雨、雷などの気象変化をメインマップ上にビジュアルで表現。
- ●スパイを送り込むことにより、数日間、ライバル店舗が観察可能。
- ●建築物が建った時の場所や、その数を表示するウィンドウを追加。
- ●店舗の増築が可能になったことを知らせるダイアログ表示を追加。
- ●マップ表示画面上において、ユーザーのチェーン何号店かを表示。
- ●その日の気分や、自分の好みで選べるBGMが、3曲増えて計6曲。
- ●臨場感あふれる効果音に、さらにコンストラクション機能を搭載。

ザ・コンビニ「パワーアップ・キットVol.1」発売記念キャンペーン実施!

豪華商品を多数用意！

「ザ・コンビニ」のスコアを競い、ランキングに応じて豪華商品をプレゼント!
応募者全員の中から抽選で、50名の方に商品が当たる参加賞もあり。

※優勝商品：10万円相当　※その他各賞あり

対象：「パワーアップ・キットVol.1」購入の方全員　期間：9/13〜11/13

※申し込み方法など、詳しくは商品内の案内書、または店頭でのチラシをご覧ください。

※このソフトは「ザ・コンビニ」本体がないと動作しません。　※画面は開発中のものです。※Microsoft、Windows95は米国Microsoft Corporationの登録商標です。

株式会社マスターピース　〒180 東京都武蔵野市吉祥寺本町2-5-11松栄ビル7F　TEL.0422-21-4925
©1996 Masterpiece Co.,LTD.

アバロンヒル ゲームソフト コレクション
AVALON HILL GAMESOFT COLLECTION

世界的に有名なボードゲームメーカー『アバロンヒル社』の、本格シミュレーション・ゲームソフト・シリーズが、遂に日本上陸!!

'96.9 発売予定

1941年11月。灼熱の砂漠で、大戦車戦が開始された

第2次大戦のアフリカ戦線を舞台に繰り広げられた、連合軍による「クルーセイダー作戦」を忠実に再現した本格ミリタリー・シミュレーションゲーム。灼熱の砂漠で、戦車部隊の生死をかけた戦いが始まる。プレイヤーは、史実に基づく6つのシナリオを、ロンメル将軍率いるドイツ・アフリカ軍団か、オーキンレック将軍率いる連合軍のどちらかでプレイします。

■1～2人プレイ可能 ■電子メール対戦対応

第1弾

※画面は開発中のものです

Windows95 & Macintosh ハイブリッドCD-ROM
品番：GLA-00170

希望小売価格
9,800円(税別)

WW II Military Simulation
WWⅡミリタリーシミュレーション

ロンメル装甲師団 1941
OPERATION CRUSADER

©1994,1995 The Avalon Hill Game Company.©1996 GLAMS,INC.

第2弾
'96.10 ◆発売予定◆
D-DAY
希望小売価格
9,800円(税別)
●Windows95＆Macintosh ハイブリッドCD-ROM
●品番：GLA-00270

第3弾
'96.11 ◆発売予定◆
スターリングラード
希望小売価格
9,800円(税別)
●Windows95＆Macintosh ハイブリッドCD-ROM
●品番：GLA-00370

『アバロンヒル社』とは・・・
1953年、ボードゲームメーカーとして誕生した、The Avalon Hill Game Company。創業以来、アメリカはもちろん、全世界で多くのファンを獲得し、現在では200種類以上の多彩なジャンルのボードゲームを発売しております。また、シミュレーションゲーム作りのノウハウを活かし、コンピュータゲーム分野にも進出し、次々にユニークな新作を発表しています。グラムスでは、このアバロンヒル社と独占契約を結び、日本国内向けに第1弾「ロンメル装甲師団1941」、第2弾「D－DAY」、第3弾「スターリングラード」をリリース予定。さらに、第4、5、6弾も企画進行中です。ご期待ください。

■動作環境
＜Windows95＞●OS：Windows95日本語版専用●CPU：Pentium／75MHz以上を推奨●メモリ：16MB以上の実装メモリを推奨●要ハードディスク●ディスプレイ：640×480ドット以上／256色表示可能なカラーディスプレイ●要CD-ROMドライブ
＜ Macintosh ＞●CPU：PowerPCまたは68020以上●システム：漢字Talk7.1以上●メモリ：4MB以上の空きメモリ●要ハードディスク●ディスプレイ：256色以上、13インチ以上●要CD-ROMドライブ

※Windowsは、米国Microsoft社の米国及びその他の国における登録商標です。※Macintoshは、米国アップルコンピュータ社の商標です。※Pentiumは、米国Intel社の登録商標です。

■人材募集
●募集職種：①プログラマー(パソコンソフト開発) ②企 画③グラフィック
●資　　格：22～30歳位まで、実務経験2年以上(ボードゲーム、シミュレーションゲームに興味のある方)
●応募方法：履歴書(写真貼付)及び職務経歴書を下記まで郵送ください。書類選考後、面接日時をご連絡します。
※履歴書送付先／右記住所の「人事部PC係」まで。問い合わせは人事部 TEL.03-3224-3131 担当／石川

グラムス株式会社
〒106東京都港区六本木3-5-27六本木山田ビル3F
●この製品に関するお問い合わせは、下記のユーザーサポートセンターへ・・・
TEL.03-3224-3152
●GLAMSホームページ http://www.glams.co.jp/

ゲームには2つのモードを用意
●魔法使いの1人となり"ドミニア"を探険するRPGモード
●コンピューターと対戦するデュエルモード

英 語 版:96年・秋発売予定 ¥8,800(税別)
日本語版:97年 発売予定 ¥9,800(予価)

爆発的人気を誇るカード・ゲームがWindows95で登場!

日本でも人気の高いカードゲームがRPGモードをプラスしたPC版で登場! ゲーム内容はオリジナルとほぼ同じなのはもちろん、その他にもオリジナルにない楽しみ方がプラスされている。使用されるカードもオリジナルを忠実に再現し、今では手に入らないプレミアム・カードまで入っている。

●RPGモードでは魔法使い(Wizards)に勝つごとに自分のデッキが強化される
●デッキビルダーを使用すればオリジナルのデッキを組むことができる
●スーパーVGAグラフィックスでファンタジーアートの世界を鮮明に表現
●PCゲームオリジナルのカードデザイン作成
●初心者のためのマルチメディアガイド(個人指導)が付いている

■必要環境
●CPU486以上(ペンティアム推奨)
●Windows95
●8MBRAM
●2倍速CD-ROMドライブ
●スーパーVGAグラフィックス
●マウス

WIN95専用

マジック:ザ・ギャザリング

MAGIC The Gathering®

MAGIC: THE GATHERING is a registered trademark of Wizards of the Coast, Inc. MicroProse Software, Inc. is an official licensee of MAGIC: THE GATHERING.
MICROPROSE is a registered trademark of MicroProse Software, Inc. All other trademarks are the property of their respective holders.

MQ メディアクエスト
株式会社メディアクエスト
発売元 三井物産株式会社
〒141 東京都品川区上大崎4-5-37 山京目黒ビル2F
TEL:03-3494-7817(代) ユーザーサポート:03-3494-7814
ホームページ http://www. mediaquestjapan.com

●ソフトウェアの複製、及びレンタル等について、当社は一切許可しておりません。●動作環境等、パッケージ裏面を確認のうえ、お買い求めください。

PlayStation
広がるプレステワールド!!
10月10日
発売予定
A
B
C
プレイヤー
3タイプから選べます。
CONTINUE ?
95年度ゲーメスト特別賞受賞
伝説のSTGを移植!!
昨年アーケードで話題になった本物のシューティング・ゲームが遂にプレイステーションに登場！他では味わえないレーザーボンバーやボスキャラたちがきっとプレイヤーの胸を熱くさせる！
首領蜂
DonPachi
縦スクロールの大迫力
©ATLUS/CAVE
©1996 SPS
HARDBALL 5
5月期全米ゲームヒットランキングNo.1!
PLAYERS
実在する大リーグのプレーヤーを使用し、ゲームを楽しめます。
5つのモードを選択できます。
11月中旬
発売予定
©1995 Accolade,Inc.
©1996 SPS
(株) エス・ピー・エス
SPS
SPS
オークラ
ボーリング
アンフィニ
太平寺
信夫橋
旧4号線
沖高バス停
セブン
イレブン
福島駅
東北本線
〒960 福島市太平寺字過吹24-1　TEL 0245-45-5777／FAX 0245-45-1804
SPSホームページ
URL http://www.sps.co.jp/
マークおよび PlayStation は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。

ELECTRONIC ARTS™
スピードの限界へ!
ROAD&TRACK PRESENTS
THE NEED FOR SPEED SE™
ニード・フォー・スピード SE
憧れのスーパーマシンがWin95上で激走!
●米国の著名な自動車雑誌「ROAD&TRACK」の全面的な監修を受けて制作された本格ドライブシミュレーションゲーム。
●世界の名車8種類を完全に再現。
●登場する全ての車は、実車のデータを完全にシミュレート。
●ハイライトシーンが自動的に編集され、レース後、再現が可能。
●リプレイ機能搭載。
●ゲーム中の視点は運転席など4つから選択可能。リプレイ中、ハイライトシーン再生中も7つの視点で再生可能。
●コースは周回サーキットを含む8つのコース。
●「ROAD&TRACK」誌より提供された多数の実車映像を収録。
●タイムトライアル、対戦、レース、トーナメントの4つのゲームモード。
ALPINE
Windows® 95専用 CD-ROM
9月20日発売予定 価格:7,800円(税別)
■対応機種、動作環境につきましては、詳しくは商品パッケージの裏をご覧になるか、当社のカスタマーサポート係までお問い合わせください。■ソフトの内容及び発売日、価格等は、改善などのため予告なく変更する場合があります。■本広告に記載された社名および製品名は、各社の商標および登録商標です。
©1996 Electronic Arts. The Need For Speed is a trademark of Electronic Arts. All rights reserved. ROAD & TRACK is a registered trademark of Hachette Filipacchi Magazines, Inc., used under license by Electronic Arts. All other trademarks are the property of their respective owners, all of which have no affiliation with Electronic Arts.
THIS PRODUCT IS NOT SPONSORED OR ENDORSED BY ANY RESPECTIVE AUTOMOBILE MANUFACTURERS.
ELECTRONIC ARTS VICTOR INC. 3RD ANNIVERSARY
エレクトロニック・アーツ・ビクター株式会社
〒150東京都渋谷区神宮前2-4-12 フルークス外苑
商品に関するお問い合わせ:カスタマーサポート係TEL.03-5410-3100(受付時間11:00〜17:00/月〜金)
EA・HOTLINE
03-3222-8412
EAホットライン
最新ゲーム情報がどこよりも早く聞けるテレホンサービス。ゲームの感想などあなたのメッセージをおまちしています。
※製品に関するお問い合わせは受け付けておりません。
※サービスの内容は毎週土曜日に新しくなります。
INTERNET
http://www.ea.com/EAVWEB/
インターネット EAVホームページ
ゲームの最新情報はもちろん、楽しい話題で満載のEAVホームページ。下のアドレスまで是非遊びにきてください。
http://www.ea.com/EAVWEB/

ANJIN
新たなるメタ女が動き出す。
ユーザー絶賛の、あのメタ女が帰ってくる！
前作が傑作足り得た、
会心の操作性はそのままに。
そして、あのテンポ、あのリズムは更に加速を増し、
戦闘システムはいよいよ豪快さを増して…、
今再び、メタ女が姿を現す！！
イベントは一気に2倍だ！
戦闘シーンもガリガリにパワーアップ！
勿論、特技システムは種類も大幅に追加！
そしてそして、
ユーザーを2度3度と再プレイに走らせた、
必殺のマルチシナリオ・イベントシステム
は、今回更に自然な分岐を目指して超パワーアップ中だ！！
ツァイ
メタ女
じょ
年内
発売決定！！
■対応機種：NEC PC−9801シリーズ（RS以降）、9821シリーズ・EPSON PC−386（GS以降）／PC−486
■動作環境：80386以降搭載機種ハードディスク専用 ■提供メディア：3.5インチフロッピーディスクCD−ROM
■対応周辺機器：26音源ボード 86音源ボード（推奨） 118音源ボード（予定） サウンドブラスター（26互換モード時） WSS音源 バスマウス 増設メモリー ■対応OS：MS−DOS Ver.5.0以上 MS−WINDOWS95
ANJIN 日本アドバンス・テクノロジー株式会社
〒247神奈川県鎌倉市台3-3-13ケー・ユー・プラザビル2F
TEL.0467-43-6663 FAX.0467-47-5451

JHV
JAPAN HOME VIDEO

バーンナックルが唸りを上げる!
花蝶扇が空を裂く!
ユーザー待望の格闘ゲーム不朽の名作が、
ついにFM-TOWNSに登場!!

1996
9/13
ON SALE

がろうでんせつスペシャル
餓狼伝説®
SPECIAL

- ◆対戦格闘ゲーム·ブームの礎を築いたあの名作が、ついにFM-TOWNSに完全移植されました。
- ◆レバー操作は本家NEO·GEO版と同じです。
- ◆総勢15名のファイターが、激戦を繰り広げます。ノーミスでクリアすれば、16人目のあの男が登場します。
- ◆本製品は富士通製の6ボタンパッドでお楽しみ下さい。2ボタンパッドでもプレイは可能ですが、弱パンチと弱キックしか出せなくなります。あらかじめ御了承下さい。

JH-014／¥8,800(税抜) 対応機種:FM-TOWNS (要4MB以上のメモリ、486以上のCPU、要 富士通製6ボタンパッド)

ジャパンホームビデオ株式会社 メディア事業部 〒150 東京都渋谷区神宮前6-5-6 tel:03(3486)0621/fax:03(3486)0622

©SNK 1993
©1996 魔法株式会社
©1996 JHV

マイコンソフト

DISPLのきれいな画面でプレイすれば,ゲームも面白さ120%!

パソコン用ディスプレイにゲーム機をつないじゃおう アップスキャン・コンバーター・ユニットDISPL登場!

パソコン用ディスプレイを家庭用ゲーム機でも使いたい！もっと鮮明な映像でゲームを気持ちよくプレイしたい！そんな贅沢な望みにディスプルが応えます。ディスプルは21ピンRGBケーブルを持つゲーム機にマルチ対応する，アップスキャン・コンバーター・ユニットです。

※写真は開発中のものです。デザインなど，予告なく変更する場合がありますので，ご了承ください。

Ⓒくりひろし ⒸDEMPA マイコンBASICマガジン

DISPL

ディスプル

UP SCAN CONVERTER UNIT

9月20日発売
定価19,800円(税別)
DP-391 3346

ディスプルを使うと，こんなにきれい

◀家庭用テレビにゲーム機をつないだ映像です。キャラクターの輪郭がにじんで見えます。

いつもの映像が…
(ビデオ入力の画面)

◀ディスプルでパソコン用ディスプレイにゲーム機をつないだら…キャラクターの輪郭もクッキリ!

こんなにきれいに!
(ディスプルの画面)

■使用RGB ディスプレイ:NEC PC-KM173

■サムライスピリッツ斬紅朗無双剣 ⒸSNK 1995

対応するゲーム機

21ピンRGB映像出力端子を持つ機種
プレイステーション，スーパーファミコン，ネオジオなど（接続には別売りの純正21ピンRGBケーブルが必要です。）

対応するディスプレイ

NANAO	56T・S
マグビュー	MX17S
MITSUBISHI	RD17G
ICM	LS-2617FNⅡ
飯山電機	MT-8617ES
NEC	PC-KM152，173など

※ディスプレイとの接続には，必ずディスプレイ付属のRGBケーブルか，各ディスプレイ・メーカーが販売している専用のRGBケーブルをご使用ください。

例：ウィンドウズが表示できるアナログRGBディスプレイ，マルチシンク・ディスプレイで，水平同期周波数31kHzで640×480の画面モードに対応しているもの

色合い調整ってなに?

ディスプルのフロントパネルにある3つのダイヤルを使って、パソコン用ディスプレイに映るゲーム機の映像の色合いを、赤・青・緑のそれぞれの色ごとに細かく調整できます。だから、ディスプレイ側で調整をしなくても、ディスプルだけで画面の色調整を自由自在にできるのです。

21ピンRGBマルチ入力端子に接続できる家庭用ゲーム機

メーカー	機種名	接続に必要なもの	
SNK	NEO・GEO	NEO・GEO用RGBケーブル	※1
セガ	メガドライブ メガドライブ2など	XMD-2RGB/S，XMD-3RGB/Sと 21ピンRGBマルチケーブル	※2
ソニー・コンピュータエンタテインメント	プレイステーション	プレイステーション用RGBケーブル	※3
任天堂	スーパーファミコン	スーパーファミコン用RGBケーブル	※4

■「プレイステーション」は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。

※1 SNK社より発売中。型番FCG-9　価格2,200円（税別）
※2 電波新聞社より発売中。型番XMD-2RGB/S（メガドライブ用），XMD-3RGB/S（メガドライブ2用）価格それぞれ6,900円（税別）
【注意】XMD-2RGB/Sは，生産中止の商品です。
※3 ソニー・コンピュータエンタテインメント社より発売中。型番SCPH-1050 価格2,500円（税別）
※4 任天堂社より発売中。型番SHVC-010 価格2,500円（税別）
※　ゲーム機の対応は当社が独自に調査したものです。各メーカーへのお問い合わせはご遠慮ください。
※　21ピン端子には家庭用ゲーム機の他，業務用のゲーム基板も接続できます。その際には21ピン・アナログRGB出力のあるコントロール・パネルが必要です。ただし基板の種類によってはうまく映らないものもあります。

ディスプルセット内容

ディスプル本体、ACアダプター、15ピン・アナログRGBケーブル、IBM PC用変換ケーブル、説明書、保証書

ご注意 DISPLは以下のディスプレイには対応しておりません。

SHARP　X68000用ディスプレイ（CZ，CUシリーズ）
富士通　FM TOWNS用ディスプレイ（FMT DPシリーズ）
EPSON　PC-286／386／486／586用ディスプレイ（CRシリーズ）
PC-9801用ノーマルディスプレイ（PC-KDシリーズ）

発売元：電波新聞社　販売部
〒141 東京都品川区東五反田1-11-15　☎03-3445-8201（ダイヤルイン）
企画・開発：マイコンソフト株式会社
〒530 大阪市北区中之島3-2-4 朝日新聞ビル6F（電波新聞社大阪本社内）☎06-203-2827

東京本社　03-3445-6111(大代表)
大阪本社　06-203-3361(大代表)
西部本社　092-431-7411(大代表)
札幌支局　011-641-5591
仙台支局　022-227-7211
新潟支局　025-245-2526
関東総局　0273-26-3206
松本支局　0263-36-2266
静岡支局　054-254-6405
名古屋支局　052-261-4541
金沢支局　0762-63-8661
京都支局　075-221-8021
広島支局　082-228-5581
高松支局　0878-61-3111
鹿児島支局　099-226-3630

PCエンジンのゲームが自分でつくれる!!

※付属品:
CD-ROM×1&FD×1

DEVELO でべろ スターターキット BASIC編

第2弾

好評発売中
予価5,000円 税込

ゲームプレイヤーからゲームクリエイターへ。
カンタンBASICでゲーム作りの醍醐味を味わえるツールブック登場!!

　PCエンジンで一般ユーザーがソフトを開発できる「でべろ」シリーズの第2弾「でべろスターターキット・BASIC編」が「でべろスターターキット・アセンブラ編」に続いていよいよ登場！ 今回は、初心者にやさしいBASICでプログラムが楽しめます。より多くの人たちにゲーム作りの楽しさを味わってもらえると思います。
　内容は、BASICのサンプルプログラムを含めたマニュアルに、必要なプログラムやツール類が収録されたスーパーCD-ROM^2、PC-98シリーズとMSX用にコンバートするための2DDフロッピーディスクが付いてきます。このブック&ツールの他に、「でべろBOX」(税込1万円)というお手持ちのパソコンとPCエンジンをつなぐインターフェイスを購入していただくことにより、非常に安価でありながら、十分ゲーム作りが楽しめる環境ができあがります。
　ぜひ、弊社の「でべろ」シリーズでゲームクリエイターの一歩を踏み出してください。

キミの部屋が開発ルームに!!

でべろ動作環境　PCエンジン：スーパーCD-ROM2システムが動作する機種
　　　　　　　　パソコン　：PC-98(VX以降の機種。CPUは80286以上)
　　　　　　　　MSX　　　：(MSX2以降の機種)
※MSXとの接続には専用ケーブルが必要です。ご要望の方は、プラス1,000円にてお申し込みください。
※専門学校などの副教材として、多数お求めの場合は、別途お見積りいたします。
※でべろという名前は、制作者を意味する英語Developer(デベロッパー)から取りました。

さらにプロを目指すキミに!!
「でべろスターターキット・アセンブラ編」
～好評発売中　5,000円(税込)～
※付属品CD-ROM×1&FD×1

申し込み方法は、下の申し込み書と金額を同封のうえ、下記の宛先まで現金書留でお送りください。なお、「でべろスターターキット・アセンブラ編」と「でべろスターターキット・BASIC編」は、お近くの書店で注文できます。詳しいことは、当社販売部(03-3573-8613)までお問い合わせください。

〒105 東京都港区東新橋 1-1-16
徳間書店インターメディア株式会社
「でべろスターターセット」係

でべろに関するお問い合わせは
TEL. 03-3573-8604

- - - - - - - - - - キリトリ線 - - - - - - - - - -

でべろスターターセット申込書		
お名前 フリガナ	でべろスターターキット・アセンブラ編 5,000円(税込)	冊
	でべろスターターキット・BASIC編 5,000円(税込)	冊
おところ フリガナ 〒	でべろBOX 1万円(税・送料込)	個
	MSX用ケーブル 1,000円(税込)	本
☎ (　　　)	合計金額	円

これをコピーして使用してもらってもかまいません。

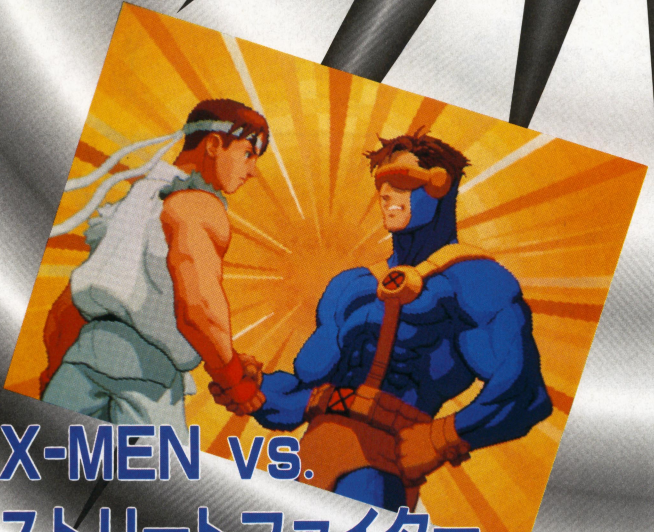
ストリートファイター外伝(仮)

ウォーザード

特集 CAPCOM POWER

カプコン最新アーケードゲーム一挙公開

この秋から冬にかけて，カプコンのアーケード・ゲームがアツい!! 格闘ゲームファンならば目がはなせない大作が，つぎつぎと登場してくるのだ。今回は，9月14日からのAMショーに出展される格闘ゲーム4作＋クイズゲーム1作をまとめて紹介してみる。これらがリリースされたあとにも，『ストリートファイターIII』『ヴァンパイア3』『ストリートファイターZERO3』……と，期待のビッグ・タイトルが目白押し。カプコン・パワーを存分に感じ取れ！



X-MEN vs.
ストリートファイター

ストリートファイター
ZERO2ALPHA

CAPCOM POWER 1

ウワサが現実となった……
ポリゴン『ストII』ついに登場!!

ストリートファイター外伝(仮)

ポリゴンによる『ストII』の映像が某ゲームビデオに収録されたことで流れた「ポリゴン『ストII』が開発中」というウワサは，カプコンの「予定なし」というコメントで一度は立ち消えになった。ところがいよいよ，そのウワサが現実のものとなるのだ。実際にプレイした感想をまじえつつ，その内容を紹介していこう。　（文／山中直樹）

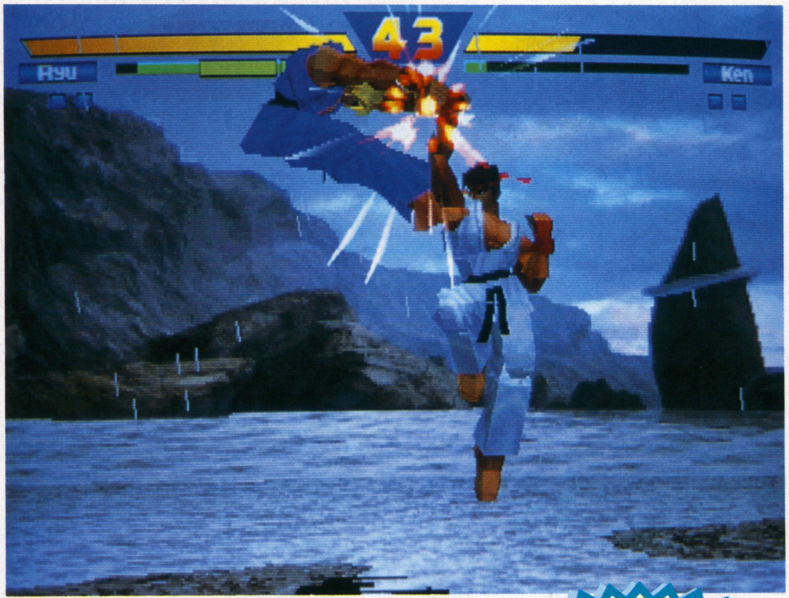
■カプコン／アリカ　■対戦格闘
■発売日未定

2Dの感覚で楽しめる3D対戦格闘ゲームだ

『ストリートファイター外伝（仮）』（以下，スト外）の特徴は，3Dタイプの対戦格闘ゲームでありながら，「飛び道具」「めくり」「キャンセル」といった，2D対戦格闘ならではのテイストが盛り込まれていることだ。プレイ感覚も2D対戦格闘のそれと同じなので，いままで3D対戦格闘になじめなかった人が，このゲームを機に，3D対戦格闘を遊びはじめるケースが続出しそう。操作形態が『ストII』でおなじみのレバー×1＋ボタン×6というのも好感が持てる。当然，ガード操作はレバーで行なうようになっているぞ。

このほかのシステムについては，体力ゲージのほかにスーパーコンボゲージ（？）が導入されていたり，相手のガードをくずす「ガードブレイク」という新技が用意されていたりと，まだまだ未知の部分が多い。続報に期待しよう。

▶多くの人が待ち望んだ「ポリゴン『ストII』」の画面だ。写真はリュウがケンに対して昇龍拳をくりだしているところ。なお，ゲーム画面は60分の1秒単位で動いているぞ



スト外を予想する❶
◆システム◆

ここでは，本文で紹介した新システムの内容について，事前に入手した情報とこちらの独断をまじえて予想してみた。

まず，ガードブレイクだが，相手のガードをくずせること以外の性能が明かされていない。「ガード不能の打撃技」である可能性は高いが，使用条件や攻撃に成功したときの効果は謎のままだ。

スーパーコンボゲージ（仮）は，これを消費してスーパーコンボのような攻撃がくりだせるだけでなく，『ストZERO2』のZEROカウンターやオリジナルコンボのような，複数の使い道があるかもしれない。

あと，取材して気づいたのは，最近の2D対戦格闘で定番となった空中ガードがなかったこと。最終的に導入されるかどうかは不明だが，原点（初代『ストII』）に返るという意味でも現状維持を希望したい。

ポリゴンでも「波動拳!!」

▲これが『スト外』の波動拳。気弾が完全な球体なので，いままでのイメージと大きく異なるが，3D対戦格闘で飛び道具が使用できるのは貴重

◀ゲームとしてのおもしろさを重視し，オリジナルの『ストII』から変更されている動作もある。写真はリュウの竜巻旋風脚だが，『スト外』では連続回し蹴りのような技になっている

あのキャラクターは登場するのか？ そして新キャラは？

気になる登場キャラについてだが，『スト外』での登場が確定している『ストII』シリーズ・キャラは，いまのところリュウ，ケン，春麗，ザンギエフの4人だ。

リュウとケンの性能は，あいかわらずといったところで，飛び道具の波動拳，無敵必殺技の昇龍拳，突進技の竜巻旋風脚という必殺技と使い勝手のいい基本技を使いわけながら攻めていくタイプ。

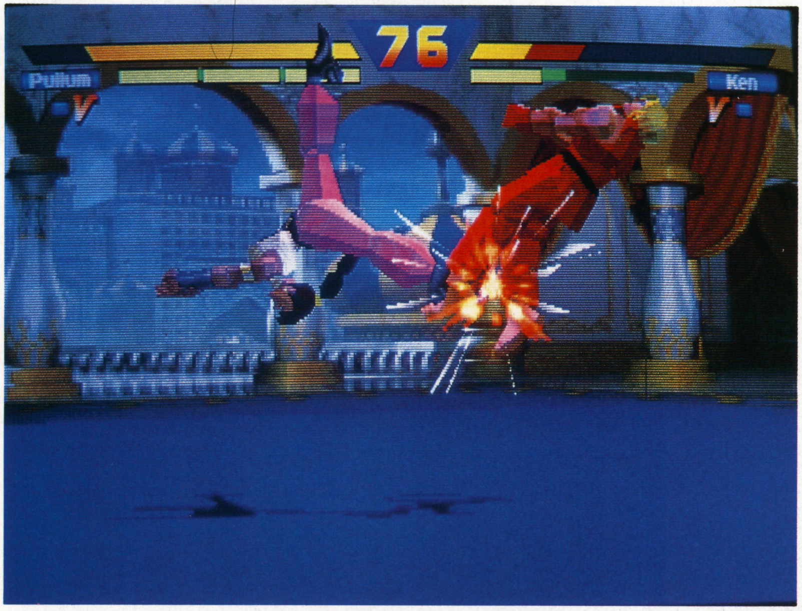
春麗は『スパIIX』や『ストZERO2』だとオールマイティな感が強かったが，『スト外』では気功拳（飛び道具）がないらしいので，地上戦をきっちりこなして，はじめて勝てるようなキャラになりそうだ。

ザンギエフは残念ながら取材したバージョンでは使用できなかったが，ジワジワと相手の近くに踏みよって投げ技をキメるといった，『ストII』ライクなキャラになるとのこと。

その一方，新キャラとしては，黒人女性のプルム プルナ，殺人道具を使いこなすドクトリンダーク，見た目も行動も特異なスカロマニアがいる。このほかにも，数キャラが登場するとのことだが，それらがおなじみのキャラなのか，それともまったく別なキャラなのかは，まだ未発表だ。

なお，『スト外』は9月12～14日（一般入場は14日のみ）に幕張メッセで開催される「アミューズメントマシンショー」でプレイすることができる。ここでは紹介していないキャラや技が見られるかもしれないぞ。

◀いまのところ、リュウ&ケン以外の『ストII』キャラである春麗とザンギエフ。春麗が新しい基本技（裏拳）を使っているところに注目！



◀新キャラのプルム プルナ。写真のサマーソルトキックや、空中からきりもみ回転する技（いわゆるドリルキック）を使う。春麗にとっては、ヒロインの座を争うライバルとなるのだろうか？

スト外を予想する❷
◆キャラクター◆

ここで紹介した以外に，『ストII』シリーズのキャラがどれだけ登場するかを，またもや独断で予想してみた。

まず，注目したいのが，リュウのハチマキの色だ。これは『ストII』シリーズだと赤，『ストZERO』シリーズだと白になっていたが，『スト外』でのハチマキの色は赤なので，『ストZERO』シリーズのキャラ（ダンやさくらなど）は対象外にされるのではないかと思う。

といった強引な理由で，『ストII』キャラだけに焦点をしぼるが，国内外での人気を考えるとガイルが最有力候補だ。ガイルの髪型はポリゴン向きだし（？），2D対戦格闘ならではのタメ必殺技も持っている。個人的にはダルシムを希望するが，あの伸びる手足をポリゴンで表現できるかが疑問だ。一方，ボス的存在としてサガット，ベガ，豪鬼のいずれかが登場する可能性は高いだろう。

問題は，エドモンド本田，ブランカ，そして『スパII』の新キャラ4人だが，彼らは『ストZERO』シリーズにも登場していないので望みは薄い。キャミィが登場すれば上デキ……といったところか？

▶これはドクトリンダークの必殺技で、ワイヤーで捕らえた相手を手元に引き寄せるというもの。ここからの追撃が強力

▼スカロマニアのスライディングがドクトリンダークにヒット。スカロマニアには，このほかにも変わった突進技が用意されている

AMショー(9/14)に出展されるぞ

くわしくはP.221で

『ストリートファイター外伝(仮)』開発スタッフInterview

『スト外』の開発を担当しているのは，アリカという新会社。「えっ，カプコンじゃないの?」と思う人もいるかもしれないが，心配はご無用（理由はわかる人にはわかるハズ）。さっそく，そのメンバーにインタビューしてみた。

ポリゴンで『ストII』のゲーム性を表現します

――西谷さん自身としては初のポリゴン・ゲームになるわけですが，この『スト外』はどんなコンセプトで作られているんですか？

西谷：ポリゴンは，以前からやってみたかったんです。見た目が大きく変えられるし，新たな可能性も感じられますし。で，なんで『ストII』なのかっていうことになるんですけど，まずポリゴンの『ストII』を自分自身，見てみたかったというのがあります。それに，いままでポリゴンで『ストII』みたいなゲーム性はあんまりなかったと思うんですけど，それもやってみたらできるんじゃないかと。

――いまプレイさせていただいた印象だと，『バーチャファイター』ではなくて，『ストII』の闘いかたがそのままできるようなカンジですよね。

西谷：そうですね。2Dの対戦格闘ゲームのゲーム性をモロに狙ってますから。最初のうちは3Dならではの問題がいろいろでてきて，できるかどうか模索しながらやっていったんですけど，ようやくカタチになってきて，ホッとしているところです。

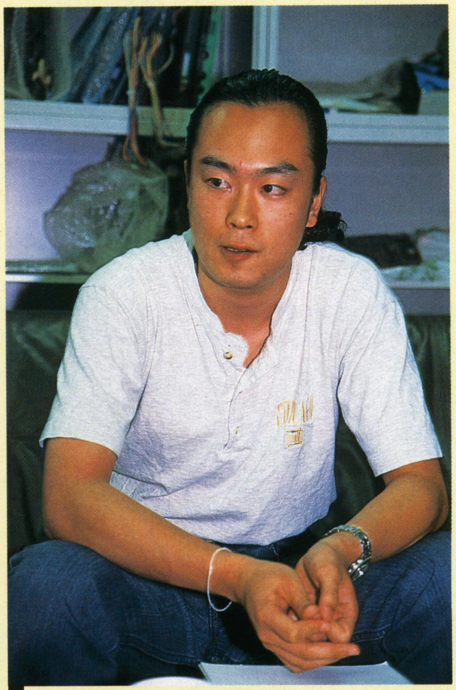
――3Dならではの問題というのは？

西谷：とにかく，2Dのキャラクターを3Dに落とし込むのに苦労しましたね。2Dのキャラクターというのは，デザインといい，モーションといい，かっこいいように描かれている。3Dのポリゴン・キャラにすると，そのかっこよさがかなり失われてしまうんですね。『ストII』では人間にはできないことをけっこうやってますけど，ポリゴンで現実的にすると，そういう非現実的な動きをさせられなくなる。手の大きさが変わっているとか，長さがちがうとか，見た目が不自然とか，そういう2Dゲームの特徴的な部分をポリゴンにするのは大変でした。

――ダルシムがでてきたりすると，さらに大変になりますよね(笑)。

三原：技術的にはできると思うんですけどね。

西谷：ダルシムがでてくるかどうかは別にして，これまでポリゴン格闘において暗黙でできないとされていた部分ってあると思うんですけど，このゲームでそれを打ち破っちゃおうかな，と。



㈱アリカ代表取締役社長
西谷 亮

――“暗黙でできないとされていた部分”とは？

大野：たぶん，モーション的なことが一番問題だったと思うんですよ。リアルな3Dモデルで動かすときに，なんで人間の動きじゃないことをわざわざするんだとか。ウチは，そうした2D格闘のような動きをポリゴンであえてやってしまおうとしているわけです。

西谷：「デフォルモーション」って名付けてるんですよ。飛び道具，ジャンプからの連続技，めくり，キャンセル技とかを表現するための〝デフォルメされたモーション〟という意味です。

――カメラワークはいろいろ切り替えたりするんですか？

西谷：技がヒットしたときの演出的な意味でのカメラワークはあるでしょうけど，ふだん闘っているときに視点を変えるようなことは，ほとんどないと思います。ゲームをするという純粋な観点から言ったら，3Dというのはマイナス面もありますからね。

――最後にベーマガ読者へのメッセージをお願いします。

西谷：ゲーム性がすぐれたゲームこそおもしろいというのがボクの持論ですので，その部分は優先していきます。楽しみに待っていてください。

㈱アリカ取締役副社長
開発統括兼広報担当
三原 一郎

㈱アリカ取締役兼
開発企画部部長
大野 純一

CAPCOM POWER 2

だれも予想しなかった!?
『ZERO2』の新バージョン

ストリートファイターZERO2ALPHA

PSで登場し，SS，SFCへの移植も進んでいる『ZERO2』に，ゲーム・バランスを見直した新バージョンが登場した。しかもUSA版——つまり『ALPHA2』にいた隠しキャラ＋αと，初代『ZERO』のドラマチックバトルをより強化して採用し，新要素のサバイバルモードも追加と，ボリュームも大幅アップしたぞ。（文／小石朋仁）

■カプコン　■対戦格闘
■稼働中

『ZERO』シリーズの集大成あらわる

早くも『ZERO3』に期待がかかる昨今，なんと，『ZERO2』の改訂版とも言える『ZERO2アルファ』が登場した。

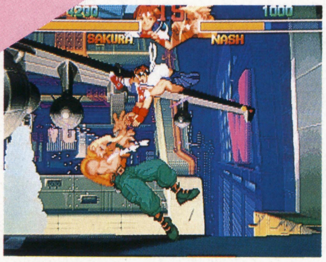
まず目につくのが，やはりアルファという文字。隠れキャラのいたUSA版『ZERO2』のタイトルを思い起こさせるが，その名のとおり，話題の「殺意の波動に目覚めたリュウ」や，『ストIIダッシュ』当時の性能にもどったキャラが使えるのだ。しかも，USA版より人数が増えているぞ。対CPU戦のモードも，3種類のなかから選択できる（乱入時は不可）。

細かいところでは，技の性能が変更されていたり，オリジナルコンボにも一部調整がくわわっている。なお，オリジナルコンボの始動コマンドは「強パンチ＋強キック同時押し」に変わったので，『ZERO2』になれている人は注意しよう。一部の強すぎる技にやられまくってプレイを敬遠していた人も，ここでスタート・ラインに並びなおしてみては？

追加された必殺技

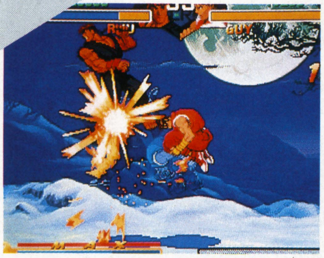
一部のキャラには，必殺技やスーパーコンボが追加された。このほか，ソドムのテングウォーキングがリバーサル時（ガードorのけぞりの直後や，宙に吹き飛ばされて地面に落ちる瞬間）にだせる技に変更。リュウは灼熱波動拳（ファイヤー波動拳）が加わったかわりに，強・波動拳の燃焼効果が削除されている。

さくら　さくら落とし



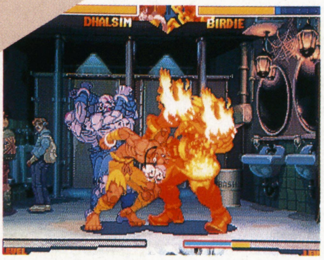
▲↑↓↗＋Ⓚで跳ねて，途中でⓅを押すと攻撃。腕が飛び道具にふれると飛び越せる

ガイ　武神無双連刈（ぶしんむそうれんか）



▲投げ技タイプのLV3専用スーパーコンボ。瞬獄殺に似ているが，移動はしない

ダルシム　ヨガテン



▲『スパIIX』のヨガインフェルノを再現したスーパーコンボだ。対空性能はそこそこ

ただのマイナーチェンジにあらず！ 新たに盛り込まれた3要素

エクストラプレーヤー

キャラにあわせてスタート・ボタンを1回（春麗は2回）押す
※『ストIIダッシュ』に登場した，リュウ，ケン，春麗，ダルシム，ザンギエフ，サガット，ベガのみ

スタート・ボタンを押すごとに，『ダッシュ』仕様キャラ→通常キャラと変化するので，選択後にパンチかキックを押して決定しよう。ただし，リュウは『ダッシュ』リュウ→殺意の波動リュウ→通常リュウと変化，春麗は『ZERO2』のチャイナ服春麗→『ダッシュ』春麗→通常の春麗と変化する。

▲スタート・ボタンを押すごとにキャラの色が変わるので，それで判別しよう

サバイバルモード

タイトル画面でⓅ三つを押しっぱなしにしながらスタート・ボタン

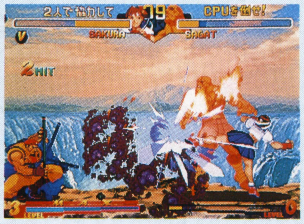
1本勝負でCPUキャラと闘い抜く，まさに生き残り戦。体力やスーパーコンボゲージはそのままつぎに持ち越される（体力は相手を倒すごとに少し回復。回復量は残りタイムやキメ技，最大コンボ数で決まる）ので，先を見すえた戦略も必要だ。なお，このモードはコンティニュー不可。

▲対戦相手の数は圧巻の一言。スーパーコンボゲージの使用タイミングが重要だ

ドラマチックバトル

タイトル画面でⓀ三つを押しっぱなしにしながらスタート・ボタン

『ZERO』の同モードから大きく発展，使用キャラの制限がなくなった。1人プレイも可能（パートナーはCPUが受け持つ）。スーパーコンボゲージがつねに満タンなので，ゲージを使い放題だが，1本の体力ゲージを2キャラで共有するため，2人同時に攻撃を受けないように。対戦相手は4人だ。



▲バトル・ステージは，もともとこのモードのために作られたという大瀑布だ

©CAPCOM Co., LTD. 1996 ALL RIGHTS RESERVED.　※画面は開発中のものです。

CAPCOM POWER 3

戦闘による成長，パスワードによる
継続プレイを導入した新感覚格闘ゲーム

ウォーザード

カプコンの新しいマザーボード「CPシステムIII」の第1弾となるこのゲームは，最近の対戦格闘ゲームにはめずらしく，プレイヤー同士の対戦（対2P戦）よりもCPUキャラとの対戦（対CPU戦）に重点が置かれているのが特徴だ。その大まかなゲーム内容を紹介していこう。さらにCPシステムIII発表会のレポートもあるぞ。(文／山中直樹)

■カプコン　■対戦格闘
■発売日未定

剣と魔法が織りなすファンタジーバトル

時は1999年。

産業革命もルネッサンスもいまだ起こっておらず，武力と魔道がこの世に存在する世界があった。各国はケンセイし合いつつも，表面上は平穏に時が流れていた……。

しかし，そんな世界に一つの覇を唱える謎の帝国が現れた。その帝国は，怪しげなモンスターをあやつり，圧倒的な力でつぎつぎと侵略を行ない，かつての緑の大地を血の色で赤く染めていった。人々は未知なる強大な力とその存在に恐れ，地球の破滅を予感するのであった……。

――といった世界が『ウォーザード』の舞台。対戦格闘ゲームではめずらしく，ファンタジーの世界をモチーフとしているため，現実では考えられないようなキャラクターやアクションがバンバン登場するぞ。

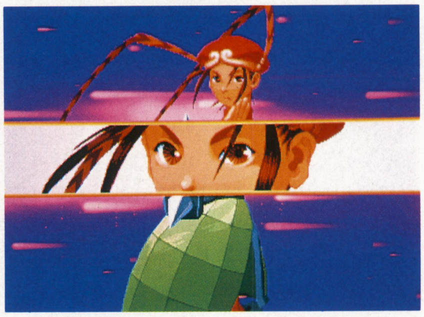
このゲームで使用できるキャラクターは右の4人。いずれも人間(レオは半獣人だが，もともとは人間）をモデルにしたオーソドックスなキャラだが，敵キャラクターはドラゴンやハーピーなどのモンスターで，そのサイズは主人公の2～3倍もある。また，定評のある，美しくなめらかなグラフィックはこのゲームでも健在で，これらのキャラクターが『ヴァンパイア』レベルのアニメーションで動き回るのだ。まずは，ここに掲載した画面写真を見て驚愕すべし！

使用可能キャラクターはこの4人!!

レオ

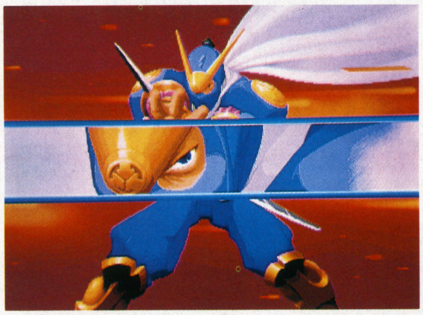
▲母国グリーディアを襲い，自分を獣の姿へと変えた謎の軍団への復讐を誓って旅立つ剣士

タオ



▲格闘集団・風舞（フォンウー）の一員。戦闘国家ゴラを壊滅させた敵を探して故郷を発つ

ムクロ

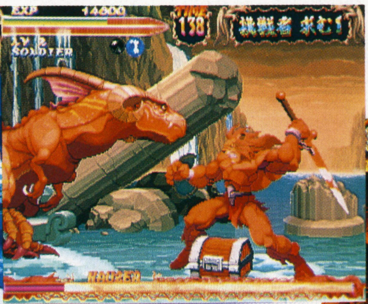


▲羅刹流忍術の使い手。将軍ナオスケからジパングに出没した黒船の調査を命じられる

タバサ

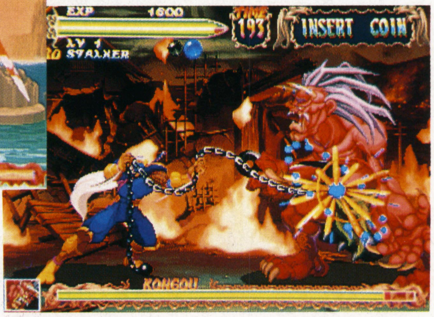
▲世界各地で勃発している異常現象の原因を知るべく，邪悪な波動の発する場所へと向かう

▶攻撃アクションもハデなものが多い。これはタバサのミスティックブレイク（特殊攻撃）だ



▲敵キャラクターの1人（1匹？）であるドラゴン・ハウザーと闘う剣士・レオ。RPGの1シーンをホウフツとさせるバトルが楽しめるぞ

▼忍者・ムクロの鎖鎌が敵キャラクター・金剛に命中。一見，必殺技に見えるこの攻撃，じつは基本技（立ち強パンチ）なのだ



©CAPCOM Co., LTD. 1996 ALL RIGHTS RESERVED.　※画面は開発中のものです。

忘れてはいけない数多くの新システム

『ウォーザード』の目玉は，独特の世界観だけではない。対戦格闘ゲームの常識を覆(くつがえ)すような新システムが大量に盛り込まれているのだ。代表的なものを紹介しよう。

●ストーリー性の重視

従来の対戦格闘ゲームにおける対CPU戦と対2P戦のちがいは，相手がコンピュータかプレイヤーかという程度でしかなかったが，『ウォーザード』の対CPU戦は使用キャラクターごとに個別のストーリーが用意されていて，そこでしか登場しないキャラクター（敵も含む）がたくさんいるのだ。しかも，勝負形式は1本先取制となっている。一方，対2P戦は従来の対戦格闘ゲームと同じスタイルだが，左ページの4キャラしか使用できないぞ。

●経験値とレベルアップの概念

このゲームでは，攻撃を当てたり，相手に勝つと，得点のかわりとして「経験値」が加算される。これが規定量を超えるごとに，そのキャラクターはレベルアップし，新しい必殺技を覚えたり，特殊攻撃への耐性（ダメージを減少させる性質）が得られるのだ。

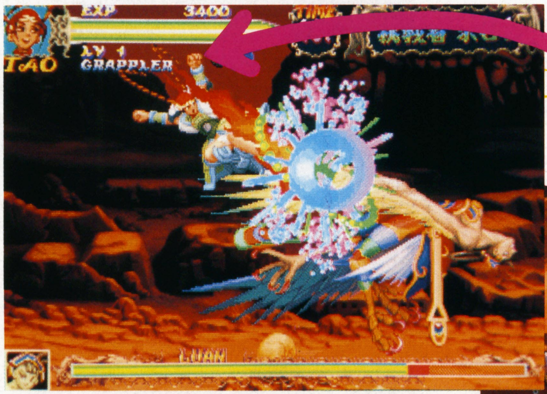
●パスワードでの継続

対CPU戦でゲーム・オーバーになると，画面上にパスワードが表示される。これをつぎのプレイ時に入力すると，さきほどのプレイで成長させたキャラクターが使えるのだ（ステージなどは最初にもどされる）。このパスワードは，対2P戦でも使用できるぞ。

●すべてを防ぐアルティメットガード

レバーを←に入れながら，パンチボタンとキックボタン（どの組み合わせでも大丈夫）を同時に押すと，一定時間「アルティメットガード」という防御ポーズをとることができる。この間は，投げ技以外の攻撃を確実に防ぎ，必殺技によるケズりも無効化できる（＝ダメージを受けない）。さらに，ガード中にコマンド（←↙↓＋Ⓟ）を入力すると，ガードキャンセル技での反撃が可能だ。投げ技に対しては無力なので乱用は禁物だが，形勢逆転のための手段として活用できるぞ。

◀対CPU戦の1シーン。各ステージごとにこのようなデモ画面が表示されるのだ



ココに注目

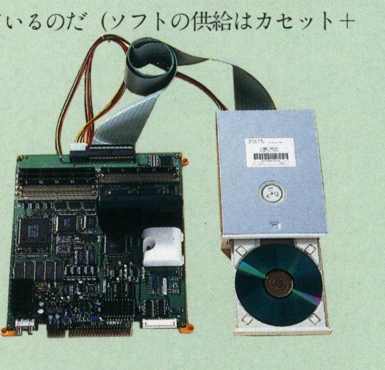
▲体力ゲージの下に表示されているのがそのキャラクターの強さ（レベル）。がんばって育てよう
▶対2P戦のVS画面。育てたキャラ同士で闘えるのだ

▲互いの間合いが離れると画面が縮小するシステムは，カプコンの対戦格闘ゲームでは初と言える

おまけ：これがCP-SYSTEMⅢだ&『ウォーザード』発表会レポート

『ウォーザード』に使用されるマザーボード「CPシステムⅢ」は，なんと下の写真のようにCD-ROMドライブを搭載しているのだ（ソフトの供給はカセット＋CD-ROMで行なわれる）。CD-ROMだとソフトの量産が低価格かつ短期間で行なえるため，今後の流通に大きな影響を与えそう。さらに，CPシステムⅡよりもCPUの処理能力や発色数が大幅に強化され，拡大・縮小機能なども導入されているおかげで，より高度な映像や演出が期待できる。

8月8日，東京で行なわれたカプコンの発表会では，CPシステムⅢに加え，『ウォーザード』『ZERO2アルファ』『ストⅢ』（ビデオ上映）などを出展。多くの注目を集めていた。



▲これがCPシステムⅢ本体。CPシステムⅡより小型だが，能力は大幅にパワーアップ！

▲発表会のもよう。CPシステムⅢや新作ソフトだけでなく，プライズマシンの景品や新型筐体「インプレス」も出展されていた
◀CPシステムⅢ第2弾があの『ストリートファイターⅢ』という発表もあり，会場ではそのゲーム画面がビデオ上映された。「リュウとケン以外はすべて新キャラ」というウワサは本当か？

CAPCOM POWER 4

ミュータントと格闘家が出会った今，
壮絶なバトルがはじまる！

X-MENvs.ストリートファイター

■カプコン　■対戦格闘
■発売日未定

「ベクトル理論」や「スーパージャンプ」といった斬新なシステムで登場した『X-MEN～チルドレン・オブ・ジ・アトム』。そのシリーズの最新作ではなんと，X-MENが『ストII』シリーズのストリートファイターと対決する！　そんな期待作の第1報を，気になるシステム関係を中心に紹介していこう。（文／開田清隆）

リュウが！ サイクロップスが！ 常識を越えたバトル

相次ぐ格闘家とミュータントの行方不明事件。これは世界を影で支配するシャドルーの総帥(そうすい)ベガの野望なのか？　それとも「もっとも危険なミュータント」磁界王マグニートーの計画なのか？　真相究明のためにストリートファイターたちとミュータントヒーロー・チーム“X-MEN”が立ち上がった……。

といったストーリーでいま，夢の対決が実現する。超人的な能力を持つアメリカン・コミックスのヒーロー「X-MEN」と，おなじみ日本のゲーム界のヒーロー『ストII』シリーズのキャラたちによるクロスオーバー・バトルだ。しかも，対戦はカプコン初の2on2によるチームバトルというからオドロキ。

ミュータント対ストリートファイターという極限バトルから目をはなすな！

◀格闘家とミュータントの闘いの先に見えるものは何か？

新キャラ4人を加えた2on2「ヴァリアブルヒーローバトル」

登場するキャラクターは全部で17人。ストリートファイター側は，リュウ，ケン，春麗，ダルシム，ザンギエフ，ナッシュ，ベガ，ゴウキ，そしてZERO時代のキャミィを含む9人。

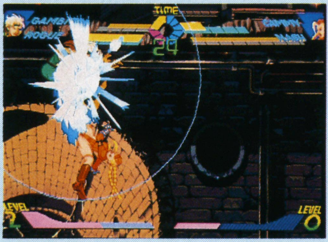
▲16＋ゴウキの17キャラから2キャラを選択

X-MEN側は，サイクロップス，ストーム，ウルヴァリン，ジャガーノート，マグニートー，新キャラであるガンビット，ローグ，セイバートゥースを加えた計8人だ。X-MENの人気キャラ，ガンビットやローグの加入がファンにはうれしいところだろう。チームのメンバーは，ストリートファイター，X-MENから分け隔(へだ)てなく自由に選択できるぞ。

◀正義チームや悪者チームなど，自由な組み合わせが楽しめる。VS画面もこんなにカッコイイのだ

ストリートファイター キャミィ

シャドルーのベガの親衛隊員。マインドコントロール下にあるが，人間らしい感情も持つ。シャドルーの超人兵士計画の実験体であり，サイコパワーも使用する。



◀キャノンスパイクも悪のオーラでパワーアップ

ミュータント・ハードボイルド ガンビット

悪の香りを漂わせる，クールな元盗賊。表向きは皮肉屋だが，真の悪に対しては正義感を爆発させることも。手に触れた物体にエネルギーを充塡(じゅうてん)し，衝撃を与えることによって爆発させる力を持っている。

◀カードにエネルギーをチャージして攻撃する

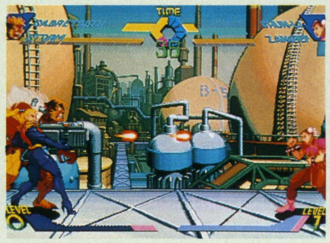
頑丈なボディ デリケートなハート ローグ

怪力と頑丈さが自慢のパワーファイター。キスすることで相手の能力を吸収できる。性格も丈夫で健康だが，ファーストキスでボーイフレンドを昏倒(こんとう)させた経験から，恋に積極的になれない悩める女の子でもある。

◀「パワードレイン」で相手の能力を吸収できる。ソニックブームもこのとおり

もう一人のウェポンX セイバートゥース

牙と爪で相手を切り裂く血に飢えた悪の狂戦士。しかし，殺戮(さつりく)をくり返すいっぽうで，深層心理では罪悪感に苛(さいな)まれている。猛獣なみの爪と牙，最凶の格闘能力と超回復能力を持つ，ウルヴァリン最大の宿敵。



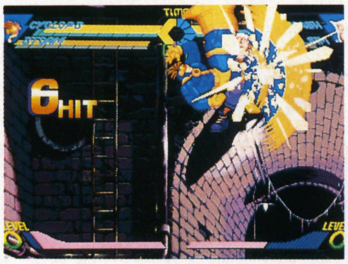
◀秘書を呼び，援護させる技などを持っている

MARVEL COMICS X-MEN TM & © 1996 MARVEL CHARACTERS, INC. ALL RIGHTS RESERVED.
©CAPCOM CO., LTD. 1996 ALL RIGHTS RESERVED.
※画面は開発中のものです。

ヴァリアブルな戦闘システムを理解せよ

操作系はもちろん『ストII』シリーズと同じ。ルールはラウンド制ではなく，どちらかのチームが全滅するまでの1本勝負だ。基本的には1対1の闘いとなるが，試合中はいつでもパートナーと交代可能。休んでいるキャラは，体力が少しずつ回復するぞ。

システムは『X-MEN』をベースに，足払いなどでの転倒を避ける「ダウン回避」，ガード中に相手の攻撃を押し返す「アドバンシングガード」を追加。空中連続技「エリアルレイヴ」ももちろんキメることができる。「エリアルレイヴ開始技」には特殊なヒットマークが付くようになり，レバーを↑に入れるだけで自動的にスーパージャンプになるぞ。それぞれの特殊動作のコマンドは以下のとおりだ。



◀「ベクトル理論」や「スーパージャンプ」のシステムを継承

●ダッシュ

すばやく→→orⓅ三つ同時押し

●ダウン回避

ふっとび中に←↙↓＋Ⓟ

●受け身

つかまれた瞬間or叩き付けの瞬間→＋中Ⓟor強Ⓟ

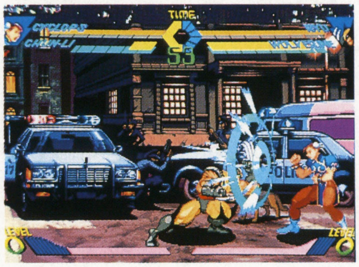
●スーパージャンプ

↓↑orⓀ三つ同時押し

また，攻撃することにより，画面下にある「ハイパーコンボゲージ」がタマっていく。MAXになると，後述の「ヴァリアブルコンビネーション」など，さまざまなスペシャル技を使うことができる。

アドバンシングガード

攻撃をガード中Ⓟ三つ同時押し

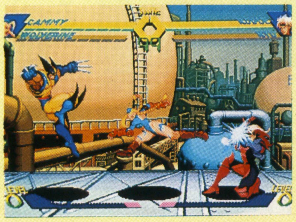

◀ウルヴァリンが攻撃を押し返した瞬間。固められたらコレ

重要　2on2ならではの交代技，合体技を使いこなせ！

キャラを交代するには，ここで紹介する3種類の方法がある。「ヴァリアブルアタック」はパートナーが攻撃をだしながら画面に登場する，基本的な交代技だ。そして，『ストZERO』シリーズにおけるZEROカウンターのごとく，ガード硬直時にパートナーが援護してくれるのが「ヴァリアブルカウンター」。ハイパーコンボゲージを1本分消費してしまうが，緊急回避に持ってこい。三つめの「ヴァリアブルコンビネーション」は，2人で同時にハイパーコンボをくりだす合体必殺技。2本分のゲージを消費するぞ。

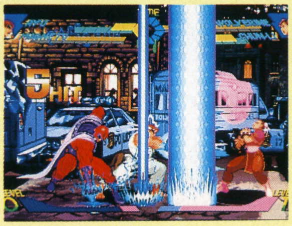
ヴァリアブルアタック

→↘↓↙←＋強Ⓟ強Ⓚ同時押し


◀パートナーが写真のように攻撃しながら入ってくる。試合中いつでも交代可能だ

ヴァリアブルコンビネーション

↓↘→＋強Ⓟ強Ⓚ同時押し



◀リュウ、マグニートーが同時にハイパーコンボをはなつ。気分は映画版「ストII」といったところか

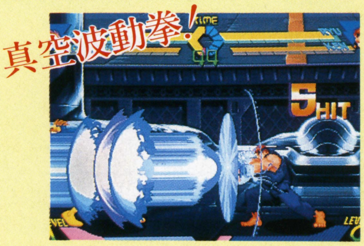
ヴァリアブルカウンター

ガード中←↙↓＋強Ⓟ強Ⓚ同時押し

◀ZEROカウンターのノリで使っていける反撃技

必見　「スーパーコンボ」は「ハイパーコンボ」へとパワーアップ

ミュータントに対抗するため……かどうかはわからないが，ストリートファイターたちのスーパーコンボは大幅に強化され，ハイパーコンボとなった。ここではリュウ，ケン，春麗，ダルシムのものをお見せしよう。なお，『X-MEN』に登場したキャラは，ハイパーX（インフィニティ・スペシャル）がハイパーコンボとして使用可能だ。

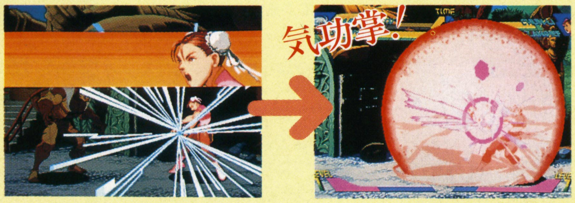


◀誰もが「えっ」と驚く真空波動拳。レーザーになって，ますます使い勝手がよさそう

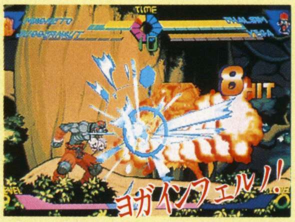
◀神龍拳もこんなにハデにパワーアップ。炎でケンが見えないほどだ

ハイパーコンボ

基本的に↓↘→＋ⓅまたはⓀ三つ同時押しの簡単コマンド



▶発動の瞬間，気合いの入ったキャラのアップが挿入される。気功掌もハンパでないデカさ



▶火炎放射器になってしまったヨガ・マスター。レバーで方向を変えられるぞ

CAPCOM POWER 5

恋愛ストーリー&イベント盛りだくさん
カプコンの新感覚クイズゲーム

QUIZなないろDREAMS 虹色町の奇跡

対戦格闘で名を馳せるカプコンが，クイズゲームの新たなタイトルを発表した。格闘ゲームでさまざまな新システムを取り入れてきたカプコンだが，クイズでも斬新なアイデアが光る。なんとこのゲーム，プレイヤーと出題してくれる女の子たちが，恋愛していくのだ。（文／白川大輔）

■カプコン　■クイズゲーム
■9月発売予定

カプコンがはなつ恋愛クイズゲーム登場!!

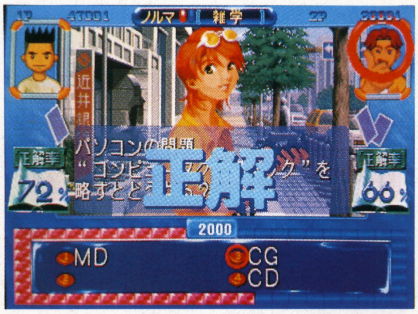
プレイヤーが，問題をだしてくれる7人の女の子たちと恋愛ストーリーをくりひろげていくのが，このゲームの特徴。

虹色町に散っていった封印のクリスタル，これを失うと魔王が復活するという。クリスタルは七つにくだけ，7人の女の子たちと同化してしまった。彼女たちとの〝心の結びつき〟がなければ，クリスタルの力を取りもどすことはできない。しかも，魔王の完全復活まで，わずか6か月しかないのだ。プレイヤーは，世界を救うために選ばれた勇者となって，7人の女の子たちの心をつかまなければならない。

恋愛クイズゲームと言える本作品は，ルーレットをとめて進んでいく，すごろく方式になっている。止まった場所でだされたノルマを達成すると，出題した女の子に合わせてストーリーが展開していくぞ。女の子との出会いやその後の展開は，ルーレットの数字と進むコースで変化する。コースによっては複数の女の子と恋愛することもあるし，プレイヤーの成績でエンディングの良し悪しが決まるという要素も。また，プレイヤーキャラには好みの名前を入力でき，女の子たちはその名前で呼んでくれる。これで思いっきり感情移入してプレイできるぞ。

クイズジャンルは，多彩に40以上。音楽，ゲーム関係はもちろん，オヤジスポーツといったジャンルまである。

ひと味もふた味もちがったクイズゲーム，いまから発売を楽しみにしていよう。



▲正解。通常は答えが4択だが，アイテムの効果だろうか，3択になっているようだ。答えを2択にするアイテムなんてのもあるらしいぞ

◀ネームエントリー画面では、最大4文字まで入力可能。女の子たちは、ココでつけた名前で呼んでくれる

▶ノルマをクリアしたところ。どうやらイベントが起こっているらしい。普段着のめぐみがカワイイ

◀こんな感じでルーレットをとめて進んでいく。学校の先で、めぐみが待ってくれているみたいだが……

プレイヤーを待つ7人の女の子たち

プレイヤーに対して，さまざまなクイズを出題してくる7人の女の子たち。個性豊かな彼女たちを，ここに紹介しよう。

江崎久美子

大人びた印象を受ける水泳一筋のスポーツ少女。人と話すのは，あまり得意ではないらしい。

シャルロッテ

町内一の豪邸に住んでいる。今はなき父親がつくった養育ロボットに育てられている。

不二家桃子

メガネがチャームポイント。プレイヤーに好意を持っているらしく，ちょっかいをだしてくることも……。

東鳩真由美

プレイヤーの通う学校の教師。見たカンジ年上に見えない，かわいい女性だ。脳天気な性格。

森永めぐみ

ゲームをはじめて最初に出会うことになる清純タイプの美少女。このゲームのメインキャラだ。

鍾紡サキ

ごく普通の女の子のようだが，じつは地球防衛軍に勤務する国際公務員。毎日がいそがしい今日このごろ。

佐久間絵美

頼りがいのあるお姉さん風のフリーカメラマン。怪奇現象を追ってプレイヤーに会う。

©CAPCOM Co., LTD 1996 ALL RIGHTS RESERVED. ※画面は開発中のものです

続報!!

Virtua Fighter 3

■セガ　■アーケード　■9月上旬登場予定

今月発売に向け，最後の調整も急ピッチで行なわれている期待の超大作『バーチャファイター3』。先月号に引きつづき，今月も『3』の追加情報をお届けするぞ。やがて巻き起こる激しい闘いの前に，しっかりと知識を身につけておこう。　（文／山田真也）

続報①　かわし動作の基礎知識を伝授!!

『3』の最大の焦点である，E（エスケープ）ボタンを使った「かわし動作」。相手の横方向に回り込むように移動し，攻撃を避けることができる移動動作だ。

どのキャラでも，レバー入力＋Eボタンでかわし動作が行なえるようになったため，相手の攻撃を読んで，ガードとかわし動作を使いわける必要がでてきた。かわし動作の特性については，右の連続写真を参照あれ。相手の攻撃を先読みすれば，押され気味な展開の中でも優位に立つことができる。しかも，かわし動作中にも攻撃の先行入力が可能で，相手の攻撃を避けた直後に一方的に反撃を加えることもできるのだ。3D空間を思いのままに動き回り，闘いの主導権を握るためにも，ぜひとも「かわし動作」を有効に活かしたい。

▲左側のアキラが，画面手前方向へのかわし動作を実行。上体を沈めつつ，すばやく斜め前方に移動する。かわし動作の所要時間は約0.5秒，間合いなどには変化はないようだ

▲左アキラのかわし動作と，右アキラの中段攻撃を同時に入力

▼右アキラの技がでるころには，左アキラはすでに移動している

▲右アキラは技の硬化中。左アキラはもう自由に動けるぞ

続報②　投げ技コマンドに大変化が!!

各種技のコマンドも，前作からいろいろと変更されている。とくに，投げ技のコマンドは下段投げをのぞき，レバーとP＋Gボタンでの入力に統一されたのだ。いままでレバーとPボタンだけのコマンドだったラウの転身巴咽掌などや，レバーとP＋Kボタンのアキラの鷂子穿林なども，いずれもP＋Gボタンになった。しかも，もし投げが成立しなかった場合は，スキが生じる〝失敗モーション〟がでてしまう。これで，いわゆる自動2択も通用しなくなったのだ。投げ技には，いままで以上に神経を使おう。

▲カゲのトレード・マークでもある弧延落も，コマンドは←P＋Gというように変更されたのだ

▼新キャラ2人についても同様，投げ技コマンドはP＋Gボタンで入力するものばかりだ

続報③　各ステージの追加情報

先月号では，9種類のステージの紹介をしたが，その全貌も少しずつ明らかになってきた。ステージは各キャラ1人につき最低限一つは用意されるようで，道場（結城武館＝アキラのステージ？）や土俵（鷹嵐ステージ）などのリングが新たに追加された。

また，地下鉄のホームのステージの線路面は1面のみ，雪の河原ステージにもリングアウトがある，砂漠ステージにも高低差があるといった特徴も判明したので，ここに追記しておく。

土　俵

▲やはりというか，鷹嵐ステージは神社の前にある土俵。もちろん境界線は完全な円形になっている

万里の長城

▲なぜか途中で分断されている万里の長城。対極する2面が壁，石段を登った残り2面がリングアウト

続報4 全キャラクターのストーリーを一挙大公開!!

前作までのファンにとって気になるのが，『3』でのストーリー展開だろう。いままで使ってきた愛着のあるキャラは，『2』においてどんな試練を受け入れ，いかにして闘い抜いてきたのか？　また，幾多の闘いを経て，戦士たちはどこまで成長したのだろうか？　ここに『2』の“その後の話”を公開しよう。

『2』の舞台である「第2回世界格闘トーナメント」を制したのは，主人公のアキラだった。決勝戦では第1回大会の覇者であるラウと対決，死闘の末に見事ラウを下したのだ。

さて，サターン版『2』のエンディングで，その正体が何かと話題になっていたデュラルだが，ウワサどおり正体はカゲの母親・月影だった。大会の主催者であるJ6（ジャッジメント6）の組織深層部に潜入したカゲは，変わりはてた姿の母を発見。無事に救出し，葉隠の里に連れもどすことに成功する。

また，同じく組織に拉致され，洗脳を受けていたサラだが，ジャッキーとの闘いに敗れ，その洗脳はついに解けた。しかし，その反動でサラは記憶喪失におちいってしまう。ジャッキーが兄であることすら思いだせないサラは，迷惑をかけられないと1人暮しをはじめる。

ほかにも，それぞれの思惑を秘めて闘いに馳せ参じた戦士たちは，それぞれの結末を迎え，再び日常にもどっていった。

その「第2回世界格闘トーナメント」から，1年と数か月。ついに「第3回世界格闘トーナメント」が開催される。その影に暗躍するのは，巨大企業6社による闇の組織・J6。第2回大会の参加者10名と，新たなる参加者2名に，第3回大会の招待状は送られたのだった。

『3』における各キャラごとのストーリーと，新たなる技は以下に紹介する。とくに，前作にも登場した10名は，新技でそれぞれの弱点を克服しているようだ。さまざまな思惑・野望・闘志が入り交じり，第3回大会は開かれる。はたして，その行方は……？

◀優勝はやはりアキラ。『3』でもその地位は揺るがず？

AKIRA

第2回大会で優勝を遂げたアキラは，自宅にもどり祖父に報告するが，うぬぼれるなと一喝される。己自身も今の強さに納得しておらず，さらに高みを目指し，その日から再び祖父との修行の日々を送る。やがて1年数か月後，第3回大会の招待状を受け取ったアキラは，再び闘志を燃やし，さらなる強敵を求めて参加を決意する。

前作では多彩な技の数々で，万能な強さを誇っていたアキラ。だが，『3』では前作から継承された技が，コマンドや性能など細かな面で数多く変更がなされている。いままでの戦術を，大きく組み立てなおす必要があるぞ。

獅子抱月

▲相手を肩にかつぎあげて投げる。壁ぎわで使うと……？

大浙江

▲背中から相手を突き飛ばす，アキラ待望の後ろ投げ

PAI

2回戦にてラウと闘い，またしても敗れたパイ。ラウが己の拳に何を求めているのか，自分なりに考えはじめながらも，大会終了直後からパイは全世界ロケを敢行する格闘映画の撮影に入った。その最中，第3回大会の招待状を受け取ったパイは，参加者の中にラウの名を見つけ，今度こそ雌雄を決するために参加を決意する。

前作までは種類も少なかったパイのコンビネーションだが，『3』では下段→上段にゆさぶるコンボ系の技が何種類か増えており，攻めのバリエーションが大きく変わった。よりテクニカルに，相手を追いつめていくのだ。

燕青虎双破

▲しゃがんだ状態から双掌をたたきこむ，突進系の技だ

燕陣旋風脚

▲旋風牙と反対側から脚を回す蹴り。フォームが美しい

LAU

アキラに辛酸をなめさせられたラウは，すぐさま修行を開始しようとするが，弟子に任せていた自分の料理店が経営難におちいっていると聞き，帰郷した。つぶれかけている自分の店の厨房に立ちつつ，修行を重ねてきたラウのもとに，第3回大会の招待状が届く。ラウは当然のごとく参加を決意，店を自分の一番弟子にまかせて旅だった。

もともとコンボ系の技に秀でていたラウには，新たに単発ながら強力な技や，やや変則的なコンボ技が追加された。とくに写真を掲載した飛燕転身掌は，掌打をはなちながら背中を見せる，いわゆる振り向き技だ。ということは，そこから新たなコンボがくりだされる……？

飛燕転身掌

▲少しかがみつつ，斜上掌ぎみの攻撃を加えながらうしろを向く

WOLF

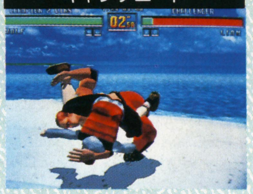
ライバルであるアキラに惜敗したウルフは，カナダにもどりトレーニングを再開する。ある夜，世界が滅ぼうとするのを何者かが止める，という夢を見たウルフは，保留地の呪術士に相談すると，「夢にしたがえ」と告げられる。数日後に第3回大会の招待状を受け取ったウルフは，夢の真相を見きわめるためにも参加を決意した。

ウルフは，荒っぽい打撃技と華麗な投げ技とが増えており，あらゆる戦法がとれるキャラになったようだ。ただし，投げ技を失敗すると，スキの大きな失敗モーションがでてしまうのは，かなりキビシイぞ。

ドロップキック

▲前作からおなじみの技だが，空中姿勢が非常にカッコいい

キャプチュード



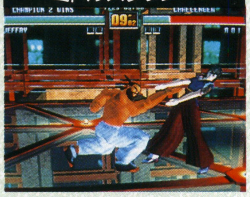
▲相手の上段蹴りを受け，そのまま後方に投げる返し技

JEFFRY

第2回大会では予想外に賞金が手に入らなかったジェフリー。それを元手に，オリジナル設計の船を造りはじめたが，制作なかばで資金が足りないことに気づいた。資金繰りに苦慮しているところに，第3回大会の招待状が届き，渡りに船とばかりに参加を決意した。

……と，単に賞金だけがお目当てのようだが，やはり新しい技も身につけて大会に臨んでいる。そのほとんどが打撃系の技であるが，豪快に相手をたたきのめす技と，すばやくスキの小さい技とがバランスよく加わり，相手をゆさぶることができるようになった。投げ技ばかりがジェフリーではないぞ！

ミドルスタッブ



▲すばやい中段の地獄突き。リーチも長めだ

ライジングハンマー

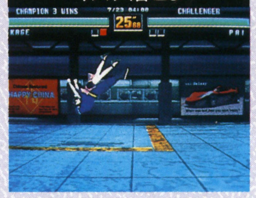
▲上から両拳を振りおろし，さらに振り上げる強烈な技

KAGE

月影を救出し，葉隠の里にもどったカゲ。しばらくは安息の日々がつづいたが，やがて月影の体は衰えはじめる。再び組織に潜入し，その体が不完全なデュラルのパーツである月影を救うには，パーツを新型のものに交換すること以外に方法がないことを聞きだした。さらに，新型デュラルが第3回大会に投入されることをつきとめ，参加することを決意する。

雷龍飛翔脚や弧延落など従来の技は残りつつも，すばやい身のこなしで相手をホンロウする技が増えたカゲ。前作とくらべても，攻める手法がかなり変わってきそうだぞ。

イズナ落とし



▲弧延落の直後，相手に飛びつき回転しつつ頭から落とす

落葉閃風脚

▲前宙しながら近づき，カカトで脳天を蹴る痛そうな技

SARAH

もどらない記憶に悩みつつも，ニューヨークで1人暮しをつづけるサラ。しかし日常生活の中で，ふとしたはずみに断片的に記憶を取りもどすこともあった。第3回大会の招待状を受け取ったサラは，参加者の名前を見て記憶が甦りそうになるのを感じた。その手がかりを得るため，参加を決意する。

フェイントと多彩な蹴り技が身上の截拳道を使うサラ。その蹴り技も変則的なものが増え，より截拳道らしい闘いかたができるようになった。コンボ系の技にはあまり変化がないようなので，単発だが強力な新技を駆使して，スキをついて攻めていこう。

ロースピンキック

▲その場で回転し，相手の足元を狙う強力な下段蹴り

ライトニングニースマッシュ

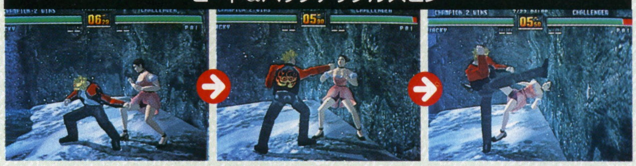
▲相手をとらえ，ヒザ蹴りをたたきこむ投げ技の一種

JACKY

家にもどることを拒否し，サラのあとを追ってニューヨーク近郊で暮らしはじめたジャッキー。ある日，サラから突然「第3回大会にでる」と電話が入る。サラを組織から守り，その記憶を取りもどすため，大会への参加を決意する。

ジャッキーはコンボ系の技が大幅に増えている。意外な連係やフェイント的な動きも多く，サラとはまた別の意味で截拳道らしくなった。数々のコンボで積極的にラッシュをかけていこう。

ビート&バックナックルスピン



▲ビートナックルのあと，スピニングバックナックル→スピンキックと連係するコンボ。ただし，ビートナックルから全部がつながることはない

SHUN

試合直前，行方不明の弟子らしき人物を目撃したシュンは，動揺を押さえきれず初戦で敗退する。その後も会場を探しまわるが，その弟子を見つけることはできなかった。1年数か月後，第3回大会の招待状が届き，主催者側の人間としてその弟子の名を見つける。シュンは真相を確かめるため，大会への参加を決意した。

酔拳に磨きをかけたシュンは，前作ではほとんどなかったコンボ系の技が増えている。フェイントに頼らずとも攻めたてられるぞ。

転倒立→転身仙酒靠

▲転倒立（逆立ち状態）からおもむろに転がり，靠の部分を相手に当てるアクロバティックな技。ほかにもトリッキーな技が数多くあるぞ

LION

初戦でカゲに敗退したものの，自らの内に眠る闘志に気づいたリオン。第3回大会にも自発的に参加を決意，再び闘志をたぎらせて闘いに挑む。

リオンは全体的に技が大きく変化し，チクチク攻めるイメージを払拭した。蟷螂拳の真価がついに発揮されるか!?

穿弓腿

▲地面に片手をつき，両足を跳ねあげる蹴り技。前作よりもコマンドがカンタンに

擺下尖転

◀相手の股間をくぐり抜け，背後をとるトリッキーな技。小柄なリオンならではだ

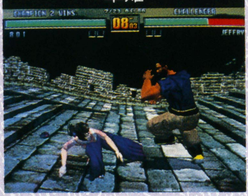
AOI

京都の名門道場の長女である葵は，幼少のころから父に合気柔術をたたき込まれる。梅小路家は結城家と古くから交友を持っており，葵は幼いころに晶とともに練習をしたこともあった。

毎年恒例の武術競技会に出場した葵は，圧倒的な強さで優勝。その会場で，門下生の応援にきていた晶と，久々に再会を果たす。「世界格闘トーナメント」について語る晶を見るうち，葵は自分も参加したくなり，父に直談判。根負けした父は，葵に招待状を渡した。

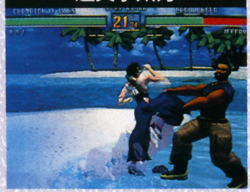
投げ技・返し技・いなし技と，打撃技もふくめ豊富な攻防手段を持つ葵。その可能性をどこまで引きだせるか？

草薙



▲相手の足元を狙う，強烈な足払い。この技の直後に……

連突小太刀



▲いわゆるPPPK。葵の数少ないコンボ系の技だ

龍の顎門

◀相手の中段攻撃をとらえ，あびせ倒す返し技。ほかに上段返し技もあるぞ

TAKA-ARASHI

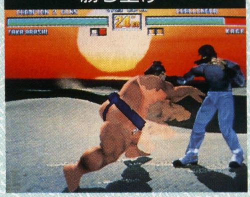
鷹嵐は荒っぽい相撲を取ることで人気の高い力士だった。

アメリカでの興業のおり，弟子数人とバーに飲みにいったとき，弟子がバーの客とケンカになった。鷹嵐は止めに入ったが，相手があとに引かず，やむなく裏の格闘マッチで決着をつけることになった。結果は鷹嵐の圧勝だったが，自らの行動を悔いた鷹嵐は，親方に事情を話して相撲界を去ってしまう。

その後，山村で稽古をつづける鷹嵐のもとに，第3回大会の招待状が届く。再び闘志に火がついた鷹嵐は，参加を決意した。

見た目にも豪快な鷹嵐。その技の破壊力もさることながら，宙に浮きにくい体重の重さも特徴的だ。なんと，カゲの弧延落のあとすら，いっさい攻撃が間に合わない。これはおトクだぞ。

勝ち上げ



◀両手ですくうように，相手のアゴを狙う打撃技

叩き込み

▶横によけつつ両手で相手を下にたたきつける技

櫓投げ

▲四つ身（投げ技）で四つに組んだあと，腰を入れつつ豪快に相手を投げる技。鷹嵐はやはり投げ技が豊富

うぃん!!ウィン!! Windows

Written by 稲垣宗彦

うぃん！ウィン！NEWS セガがオリジナルのWindows95用SLGを鋭意開発中!!

このコーナーでは毎月のようにセガのWindows用ソフトの新作を紹介してきている。しかし，今まで紹介していたソフトは，どれもすべてアーケード・ゲームなどからの移植作品ばかり。そんなこんなで，

「セガが作った，Windowsだけで遊べるオリジナルのゲームが見たい！」

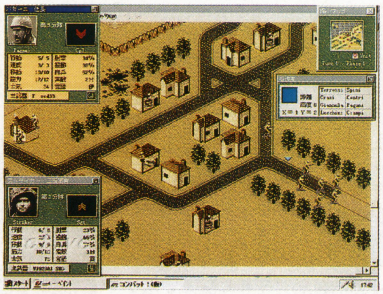
と言いつづけてきたわけだけど，ついにその願いがかなったのだ。

なんと，セガはWindows95用のSLGをすでに開発中だったのである。今のところ『オリジナルシミュレーション（仮称）』というタイトルはついてはいるけれど，名称は未定，発売予定は11月以降とのことで，データ的にはあまりくわしいところまで決定はしていない。しかし，その内容のほうはもうハッキリし，なんと画面写真も入手することができた。ちなみに画面のタスクバーなどにはタイトルらしき単語が表示されているが，これはもちろん開発中のものなので，大きく変わることが予想される。

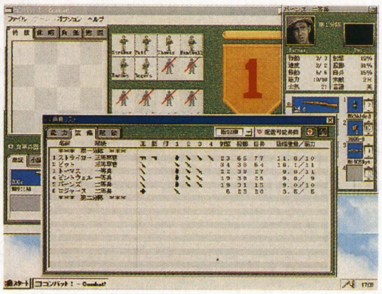
題材となっているのは，第二次世界大戦における欧州戦線。ゲームのシステム的には戦闘級に属するもので，ひとつのマップの規模はあまり大きくなく，歩兵1人1人の装備などを考え，命令を与えて操作するようになっている。しかし，複雑になりすぎないように，たとえば戦車の運用などは，コンピュータのサポートにより，自動化されている部分もあるという。ゲーム中に登場する銃火機類のデータは，過去に類を見ないほどのマニアックさで再現されているそうで，要チェック。

長短二つのキャンペーンと，各戦場ごとのシナリオ・モードが用意され，好みにあわせた遊びかたができるようになっている。とくにロング・キャンペーンは米軍のアフリカ上陸からドイツの降伏までを描いたもので，遊びごたえのあるものに仕上がりそうだ。

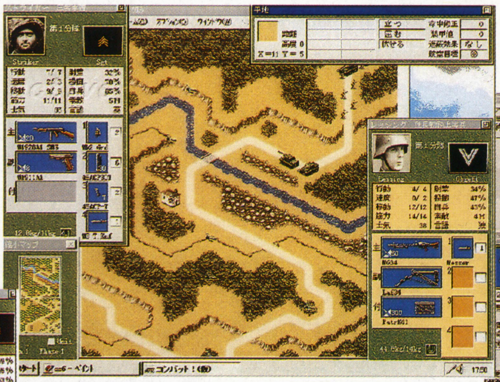
セガのオリジナル第1弾は，従来の同社のイメージから想像できないものではあったが，かなりの力作と見た。期待しよう！



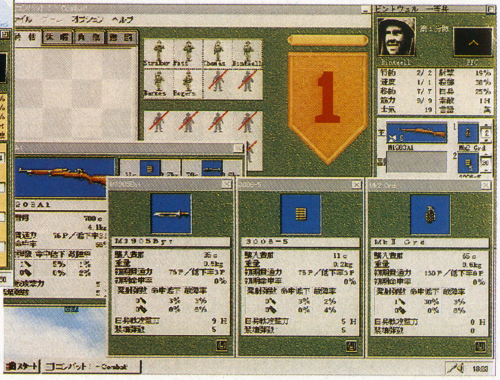
◀画面に描かれた歩兵がわかるだろうか？　1ユニットが1歩兵だ



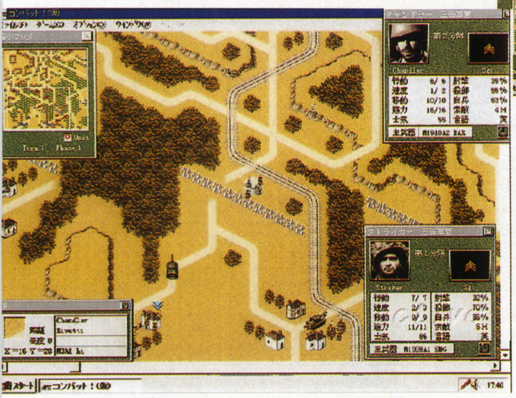
▶各ユニットの状態を把握するためのウィンドウ。見やすいね



▲歩兵ごとのパラメータが表示されたウィンドウには，リアルな武器のグラフィックが！　かなり凝った作りになっているようだ



▼グラフィックだけでなく，各武器には，これだけのパラメータが用意されている。このこだわりならマニアも納得するのでは？　詳細は次号以降で紹介しよう



▼左上の縮小マップを見れば，ひとつのマップの規模がわかると思う

第二次世界大戦を題材にしたリアルな戦闘級SLGだ!!

K-1グランプリの魅力を凝縮して収録!

K-1 KO-ROM

■ポニーキャニオン ■Macintosh&Windows95
■CD-ROM ■5,800円

空手の正道会館が主催する，立ち技の格闘技世界一を決めるための大会，それがK-1だ。この〝立ち技の〟というところがK-1のポイントで，つまりは関節技などはなく，打撃系の技だけによる試合が行なわれる。ボクシングとちがってキックも使えるK-1の試合は，そのため，素人(しろうと)目にもわかりやすい，豪快なものになる傾向が強く，目の覚めるようなKOシーンが続出する。

この『K-1 KO-ROM』は，昨年行なわれた〝K-1グランプリ'95〟の映像を中心に，過去行なわれたK-1の名KOシーンや参加選手のデータなどを豊富に収録したデータベース・ソフト。正道会館の正式なサポートを受けて制作されたものであるため，石井館長へのインタビューもQuickTimeムービーで収録されている。石井館長自らがK-1について語っているそのインタビューを見れば，この格闘技大会の背景などを知ることも可能だ。

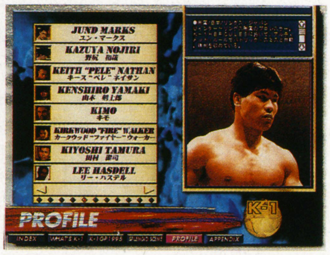
やはり圧巻なのは，過去に行なわれた試合の名場面をおさえた何本ものQuickTimeムービーだ。手と足，自らの身体を使って相手を倒すというこの単純な目的のために，2人の人間が持てる技術のすべてをぶつけあう姿は迫力に満ちている。攻撃と防御が交錯するほんの一瞬で決するいくつもの勝負は，見る者を興奮させずにはおかないはずだ。しかもこのソフトでは，ムービーの再生スピードをまるで編集機能を備えた高級ビデオデッキのように変更できるようになっている。逆転再生，コマ送りも可能で，攻撃がヒットした瞬間を，思う存分堪能できるようになっているのだ。

ご存じのように，パソコンで再生できる動画は，画質的にはまだまだ未成熟なものではある。しかし，それを補うメリットもまた多いことがよくわかる作品に仕上がっている。

▲正道会館の館長，石井和義氏へのインタビューからK-1とは何かを知る

▼今年のK-1で優勝を飾ったアンディ・フグ。昨年は1回戦敗退だった

▲ムービーはコマ送りや逆転再生が可能。その〝瞬間〟をじっくり探せる

▼現リングスの田村潔司も，K-1出場経験者。残念ながらムービーは未収録


世界を立体的に理解する

3Dアトラス

■EAV ■Windows95
■CD-ROM ■6,800円

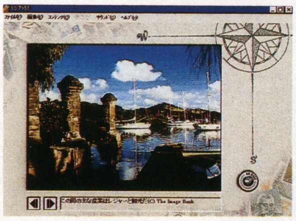
先日のアトランタ・オリンピックは，アテネで近代オリンピックがはじまって100周年にあたるという記念すべき大会にふさわしく，過去最高の197もの国と地域が参加した。開会式を見ていて思ったのだが，世界ってホントに広い。聞いたこともないような国や地域の名前がつぎからつぎにでてくるのだ。いや，聞いたことのある国，知っているつもりだった国にしたところで，おおよその場所がわかるとか，話されている言葉，そういった表面的なことを知っているという程度だったりして……。「そういえば，中学のとき，社会の先生と折り合いが悪かったんだよなぁ」なんていう言いワケじみた思い出を引っぱりだしてはきたものの，社会人としては，やっぱりマズいのではないだろうか？などと思っていたところに，この作品を発見。いや，なんともナイスなタイミングだ。

この『3Dアトラス』は，マルチメディアな地図帳とも言うべき作品。国の名前，都市の名前から地球のどのあたりに位置するのかを調べたり，逆に地球のグラフィック上をマウスでクリックして，そこが何という国なのかを調べたりといったことが可能だ。800を超える映像と，文字による解説で，世界の国々を理解することができるようになっている。収録されているデータはそれだけにとどまらない。旧ソ連のスパイ衛星からの写真や，環境問題をわかりやすく説明するナレーション，世界各国の農業，経済，エネルギーに関する統計をグラフィックで表示したりもできる。3Dという名にふさわしく，世界を多角的な視点で立体的に調べることが可能なのだ。

全世界で100万本以上を売り上げたという実績に恥じない完成度。適当にパキパキとクリックしているだけで楽しめる作品だ。

▲さまざまな統計などから，多角的に世界を知ることができるのが，この作品の特徴だ

▼アンチグア・バーブーダという国の概要。すべての国でこういった解説などが用意されているわけではないが，それでも情報は膨大(ぼうだい)


▲西インド諸島にあるアンチグア・バーブーダの主要産業はレジャーや観光というだけあって，収録されている風景は美しい

▼左側のウィンドウは地球儀。環境別色分け，地形別色分け，国別色分けで表示させることが可能。クイズも用意されている

人気の対戦格闘ゲームがWindows95に!!

餓狼伝説3～遙かなる闘い

■ゲームバンク　■Windows95
■CD-ROM　■7,800円

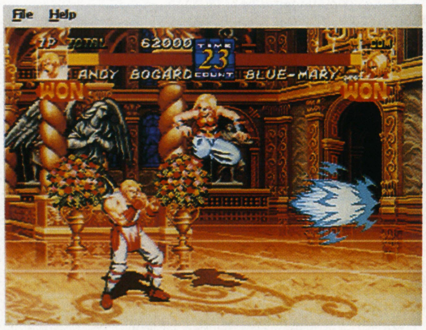
カプコンが『ストリートファイターII』で超絶的なヒットを飛ばして以来，数年が経つが，いまだに対戦格闘ゲームは大人気だ。この作品以降，同社のものを含め，数多くのゲームが各社から発表されたが，そのほとんどがユーザーの支持を得ることなく，消えていった。しかし，SNKのネオジオ用として発表された『餓狼伝説』シリーズは，カプコン以外の作品で成功した数少ない例外に属しているのは，ご存じのとおり。

この『餓狼伝説３』は同シリーズの最新作でこそないものの，4作めにあたり，比較的新しい作品。同シリーズの持つ特徴がかなり色濃く織り込まれている。

なかでも代表的なのが，オーバースウェーライン・システム。いわゆる2Dの対戦格闘ゲームは，ひとつの平面の上を動いているものだが，このゲームの場合は，ゲームがスタートしたときにキャラクターが立っている場所の，手前と奥，つまり合計で三つの平面上を移動できるようになっているのだ。すなわち，2Dでありながら，3D的な戦略を立てられるように設計されているというわけ。また，体力が少なくなったときにだせる一発逆転の超必殺技も，いちだんと派手に，そして強力になっている。

このあたり，『ドラクエ』に対する『FF』や，『スーパーマリオ』に対する『ソニック』『NiGHTS』の関係に近いものがある。先に挙げたような特徴は，後発の追いかける立場だからこそ許される“冒険”だと思うのだ。

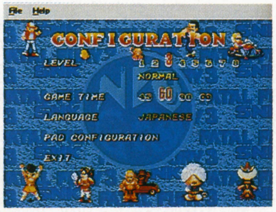
セガの『バーチャファイターPC』を見たあとなので驚きこそないが，Windowsで対戦格闘ゲームが遊べるようになったのは，やはりうれしい。こうなってくると，イーヴンな条件で対戦できる操作環境が切に欲しくなる。



◀開発途中のバージョン。解像度は粗いものの，きちんと移植されている

▲キャラクター選択画面。プレイヤーは，これだけの数のキャラクターを選択することができる。みんな仲がよさげなのが謎

▼自由にラインを変えながら立体的に闘うことができるのが特徴。画面左側，ブルー・マリーが手前にきているのがわかる？



▲コンフィグレーション画面。難易度や1本あたりの制限時間などを設定することができる。ボタン配置の設定も可能だ

『ザ・コンビニ』をより楽しむために

ザ・コンビニ　パワーアップ・キット vol.1

■マスターピース　■Windows95
■CD-ROM　■4,900円

コンビニエンス・ストアを経営し，チェーンを展開，発展させていくというSLG，それが『ザ・コンビニ』だ。コンビニの経営とひとくちに言っても，やらなければならないことはたくさんある。お客さんにとっての利用しやすさを考えて店内の設計をし，営業方針を決め，店員を雇い，ライバル・チェーンと競いながら，広告を打つ。ときには町の発展をうながし，顧客を増大させるような施設を誘致したりもしなければならない。

ここで紹介する『ザ・コンビニ パワーアップ・キットvol.1』は，『ザ・コンビニ』をさらに楽しむために発売されたパッケージ。追加マップと，システムをより遊びやすくするための拡張プログラムが収録されている。

追加されたマップは，東北地方を思わせるような山あいの雪国など，全部で七つ。地形の変化に富んだマップが多いのが特徴だ。この『パワーアップ・キット』の導入で追加される代表的な機能としては，

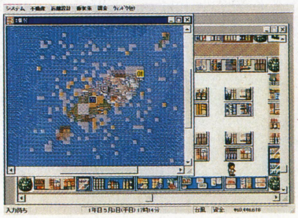
●雪や雨，雷などの気象変化を表現
●スパイを使ってのライバル店の観察
●店舗の増築が可能になったことを知らせるダイアログ表示
●マップ上に表示されたユーザーの店が何号店なのかを表示

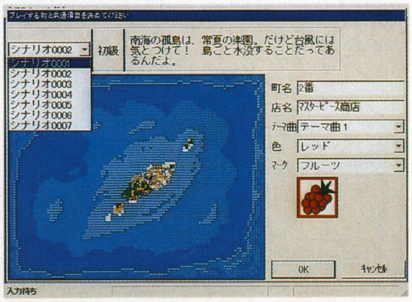
などといったものがある。ここに挙げたもの以外にも，ちょっとした操作性の改善などもいくつか見られる。劇的な変化をもたらすものではないが，確実にプレイ・アビリティを向上させる機能が含まれているのがうれしい。後追いで発売されるパッケージで長期間，新鮮に遊べるという柔軟なシステムは，いかにもマスターピースの作品らしい特徴で，よい。なお，限定で『ザ・コンビニ』本体との割安なセットも発売される。

▼追加されたマップは全部で七つ。建物や土地に対しての付加情報が新たに用意され，店を建てる場所により注意が必要に

▲基本的なシステムは『ザ・コンビニ』本体と変わらない。こういった項目で営業方針を決めるのも，大事な作業

▼町内マップ上の店舗に，何号店かという表示がなされるようになり，気象の変化もビジュアル的に反映されるようになった





▲これも新マップ。海や山など，地形の変化に富んだマップが多いのが特徴だ。島ごと水没？

速報

A5

SIMULATION GAME, RAILROAD MANAGEMENT, URBAN DEVELOPMENT

A列車で行こう5

アートディンクの看板作品『A列車』シリーズ。その最新作が，Windows95対応の3D-CG用LSI「PowerVR」を搭載したアクセラレータ・ボード専用ソフトとして登場する。今月はその第1報をお届けしよう。

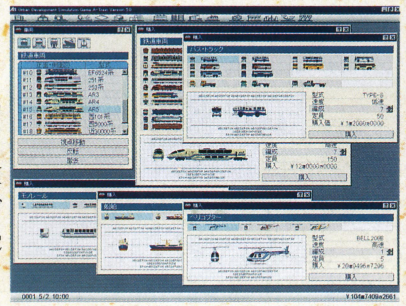
■Windows95対応（要PowerVR搭載3Dグラフィックアクセラレータボード）
■発売元：アートディンク　■96年12月発売予定　■価格：12,800円

新開発の3DCG用LSIにより表現力が格段にアップ！

今回の『A5』のウリは，NECとイギリスのビデオロジックグループ社が共同開発した，Windows95対応の高性能3DCG用LSI「PowerVR」を搭載した3Dアクセラレータボード（NECホームエレが年末発売予定の「PC 3DEngine」など）の専用ソフトにすることで，3D画像のリアルタイム・レンダリングを実現した点。これにより，自分で作った都市を電車やヘリコプターなどの窓から眺める，ビルの屋上や見晴台にカメラを設置して眺望を楽しむ……といったことも可能になったのだ。

これらグラフィック面の強化は，そのままシステムの向上にもつながっている。曲線の線路を思いのままに敷設したり，ビルの建設位置や角度が自由に調節できるなど，都市の建設に関する機能が充実した。

そのほか，BGMは国立ワルシャワフィルハーモニーが演奏，メインビジュアルはシド・ミードが担当と，スタッフも豪華な顔ぶれだ。



創り上げた都市を仮想体験できる!!

※CPU：Pentium133MHz以上推奨，メモリ：32メガバイト以上推奨，ハードディスク：空き容量100メガバイト以上，CD-ROM：4倍速以上推奨，画面解像度：1024×768以上推奨，表示色数：65536色以上

徹底攻略

難解な謎に挑め！

ゾークネメシス

■発売元：アクティビジョン・ジャパン　■対応機種：Windows95／パワーMac
■メディア：CD-ROM 3 枚組　■価格：9,800円　■9月13日発売予定

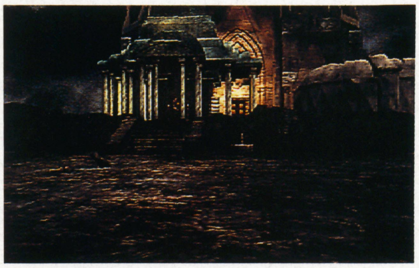
『ゾーク』シリーズ最新作！ 序盤を徹底ガイド

ゲーム全体から醸（かも）しだされる独特の雰囲気と，難解な謎で，多くのプレイヤーを虜（とりこ）にした『ゾーク』シリーズ。その最新作がいよいよ発売される。そこで，今月はこの『ゾークネメシス』の序盤の展開を，徹底的に攻略したいと思う。

『ゾークネメシス』では，テキストがいっさい登場しない。主人公の視点で描かれた画面と，スピーカーから聞こえるサウンド&ボイスだけがプレイヤーの情報源である。くわえて，プレイヤーがスタート時に持っている知識も微々たるものなので，普通のアドベンチャー・ゲームと同じような感覚でプレイしていると，情報不足に大いに悩まされることだろう。

まず最初に，画面をしっかり観察すること。そして，ゲーム中の音，声を聞き逃さないこと。それをしっかりと守ったうえで，この記事を読めば，道に迷うことはないはずだ。

（文／小江哲朗）


▲今回の冒険の舞台となる寺院。キミは，たった1人でここに挑むのだ

まずは基本をマスターすべし～カーソル一覧

『ゾークネメシス』では，画面上にあるカーソルをマウスで動かすことで，すべての操作を行なう。このカーソルは，冒険する主人公の目となり，ときには手となるのと同時に，プレイヤーの意志を主人公に伝える唯一の手段でもあるのだ。

特徴的なのは，カーソルの形によって，クリックしたときの効果が変化すること。状況におうじて的確な行動をとるためには，その効果をバッチリ把握（はあく）しておきたい。

ちなみに，ほとんどのカーソルには丸い空白があり，クリックした場合にはそこが赤く光るようになっているのだ。

	基本カーソル。黄色く光った場合，クリックすれば何らかの反応があることを示す。これはほかのカーソルも同じ。		上下を見るカーソル。左右を見るカーソルの代わりに登場する。画面の上か下に持っていけば上下を見まわせる。
	主人公＝視点を前に移動させるカーソル。普通に移動するだけでなく，固定画面に移行する場合も使用する。		上下を見ることができるのを表すカーソル。でてくる場所は少ないが，それだけに重要なポイントで登場。
	うしろに移動するカーソル。固定画面から抜けるときに使う。振り向くわけではないので注意。		特定の場面でのみ登場する。クリックすると，うしろを振り返る。
	左右を見るカーソル。画面の横端に持っていけば，あたりを見まわせるほか，クリックするとその方向へ進める。		物を取ったり，動かしたりするカーソル。さまざまな局面で使用する。
	これが画面にでたら，上下を見るカーソルから，左右を見るカーソルに切り替えることができる。		手に入れたアイテムを使用するカーソル。ちなみに，右クリックでアイテムはストックできる。

門～寺院

謎に満ちた寺院の扉を開け

オープニング・ムービー後，主人公が寺院の入口にいるところからゲームがはじまる。

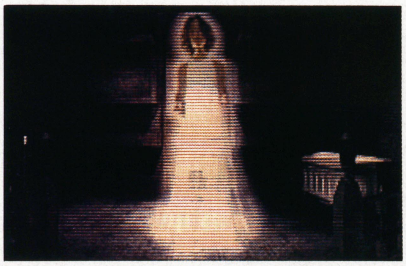
まずはカーソルを画面の端に持っていって視点を回転させ，うしろを見てみよう。そこには門があり，調べると鍵がかかっていて開かないことがわかる。そう，もうアトもどりはできないのだ。

階段を上がった正面の建物には，ろうそくの燃えている小部屋がある。建物の周囲を右まわりに進めば，見つけることができるだろう。扉は最初から開いているぞ。

この部屋では，ある場所をクリックすれば，死んでしまったバイオリニスト，アレキサンドリアの声を聞くことができる。さらに，部屋の右のほうにある石棺の中には驚くべきものが……。だが，この部屋で得られる情報は，この寺院で何が起こったのかを把握するにはあまりにも少なく，そして抽象的だ。とりあえず先に進むしかない。

先ほど昇った階段から見て，建物のちょうど裏側の方向に進めば，大きな扉が見えてくる。近づくと，特徴的なデザインのノッカーがついているのがわかるが，残念ながらたたいても反応はない。しかたがないので，扉をよく観察してみよう。すると，見なれないカーソル（上下を見ることができるのを表すカーソル）が画面にでているではないか。画面の上方か，下方にカーソルを移動させてからクリックすると，主人公の左右を見わたす画面から，上下を見わたせる画面に切り替わるのだ。これで，扉の上のほうを見ることができる。

そこには，木の板があり，「太陽と月が出会うとき，永遠への扉は開かれる」と記されている。太陽と月……？　いったい何のことだろうか。その答えは，じつはすでにすぐ近くで目にしているアレなのだ。


▲アヤシイ場所をクリックすれば彼女が現れる。このゲームにはこういう仕掛けが随所にあるのだ

◀扉のノッカーの形には，何か意味があるのか……？

※本ソフトの初回出荷分には特典として攻略本がついてくるぞ！

図書室～実験室～広間

寺院の扉を開けたら，中庭につづくまっすぐな廊下にでる。まずは廊下の中ほどを右へ進み，図書室に立ち寄ろう。

図書室にある本のうち，実際に読めるのは6冊だけ。今は意味のわからないことばかり書いてあるが，中には重要な情報もあるので，気になる人はメモを取っておくといい。とくに，1番左にある日記に描かれた地図は，ストーリー序盤の謎を解く大きな手掛かりになる。右に掲載したので参考にしてほしい。

図書室をあとにして廊下を進み，中庭の手前で左に曲がれば，そこには実験室がある。レコーダーに録音された音声や，テーブルに置かれた写真など，さまざまなものがあるが，部屋の奥（レコーダーの隣）にある巻物と，入口近くにある本は忘れずにチェックすること。

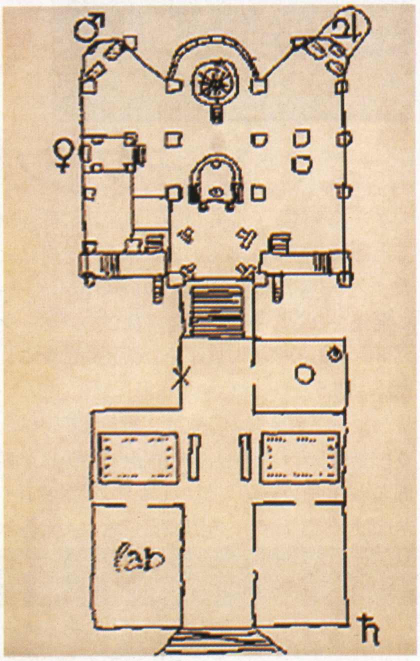
さらに，二つの噴水がある中庭を抜け，建物に入る。左にヒントを教えてくれる絵があるので，話を聞いておくのもいいだろう。建物の奥にはドーム状の屋根のある広間があり，

ストーリーのカギを握る4人の人物が登場

そこでは，4人の人物が棺の中に閉じこめられている。それぞれの人物を何度かクリックしてしっかり情報を聞こう。4人は「地，水，火，空気」という錬金術の4要素を求めている。それらはいったいどこにあるのか。地図と，実験室で見た巻物を照らし合わせて考えれば，答えはおのずと浮かび上がってくるはずだ。

◀最後にクリックしたものについて，ヒントをくれる

▶ネメシスによって閉じこめられた錬金術師



▲"lab"と記されているのは実験室。これを見れば，どの要素がどこにあるかすぐにわかるだろう

「地，水，火，空気」の四つの要素を探しだせ!!

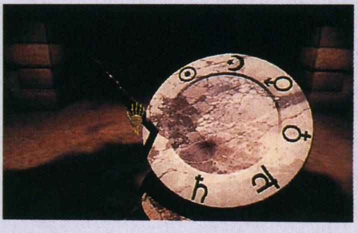
①「火」の要素

地図にあるように，「火」の要素は図書室の奥に隠されている。何枚かある大きな四角形の地図をうまくクリックすれば，奥の通路への道が開けるのだ。

さらに進めば，中央に両手両足をひろげた人物像が描かれた奇妙な円盤がある。今，人物像の頭の位置にあるのは「火」のシンボル。そして，この記号の中には，もう一つの「火」を表すものがある。となると，人物像を回転させて……。

扉を開けると，その先には日時計らしきものがあるが，影を落とす針が見当たらない。ほかの日時計から調達してこよう。寺院の中で，日の当たる場所はそう多くはないので，簡単に見つかるはずだ。針をつけたあとも，影を落とす場所をよく考えること。

やっとの思いでたどり着いたのは，無数のロウソクが灯(とも)る場所。「火」の要素はこの中の一つだ。部屋の入口に置いてあるものを使って探しだそう。


◀どこに影を落とせばいいか。もちろん，あの上だ

▲意味ありげにぶら下がっているフックに，これをつるす。「火」の要素はもう目の前

②「空気」の要素

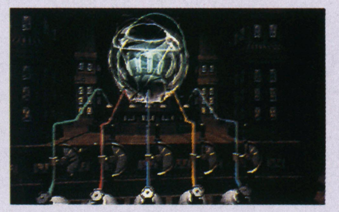
「空気」の要素は，地図上では右上の端，広間から右手奥の部屋にある。その部屋に入ってまず目につくのは，5色の不思議な管楽器。すべてクリックしてみると，何かおかしいことに気づくだろう。

さらに部屋をよく観察すると，足元に星図があることがわかる。先ほどの管楽器の色を思いだしながら，星をクリックし，輝きかたを変化させるのだ。特定の色の星だけ輝くようにすれば，上へつづくらせん階段が出現する。

階段を昇った先は，ガラス球のある部屋だ。ガラス球は，管と五つのレバーがついているが，まだ何もできない。あたりをよく観察してみよう。

ガラス球の下の台座のようなところに，昆虫の装飾がある。クリックすると，ガラス球の中に気体が入っていることが判明する。今は少し緑色の気体だが，先ほどのレバーを使って，この色を変えることができるようだ。何色に変えるか？　「空気」の要素を手に入れるには，空気の色にすればいい。その色にするための色の配分は，この部屋のどこかに示してあるはず。

◀星の色は管楽器と大きく関係しているぞ


▶「空気」の色は，はたしてどんな色？

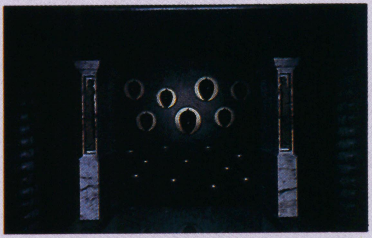
　※本記事のマウスの使いかたはWindows95版のものです。

③「水」の要素

祭壇のある広間から，「空気」の要素があった方向とは逆に進めば，鉄格子で左右にわかれている階段がある。ここに「水」の要素は隠されているのだ。階段を昇ると正面に二つの扉が見えるが，どちらに進んでも，もとの場所にもどってきてしまう。まずは，この無限ループを何とかしなければならない。

扉の前で左右を見ると，左には笛吹きの彫刻，右には音のでる噴水がある。笛吹きをクリックすると，威勢よく笛を吹いてくれるが，この音を噴水で再現しろというのだろうか。

十分に音を聞きくらべ，笛吹きの奏でる三つの音を，噴水で同時に鳴らせば，扉の開くような音とともに無限ループは消滅する。ちなみに，噴水の音は，左から順番に低い音から並んでいるぞ。先に進めるようになったら，左の扉を開いて階段を昇ろう（右の扉は行き止まりになっている）。



◀音程が重要なファクターだ。じっくりやろう

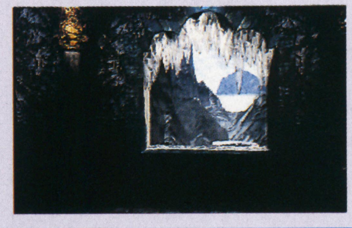
階段を昇りきると，円形の部屋にたどり着く。部屋の中央には，青い砂時計があり，周囲の壁には6枚の絵が飾ってある。6枚の絵をひととおり調べれば，どうやらそれらはさまざまな時代の，同じ場所を描いたものであることがわかるだろう（例外は「未来」の絵。これは『リターン・トゥ・ゾーク』のオープニングでおなじみの，ハゲタカ谷の景色だ）。

中央の砂時計は，クリックすると，上下に回転して椅子になる。その椅子に座ったまま，左右に回ってみよう。正面に扉がくるたびに，キラキラという音とともに，火山が燃えさかる音，小鳥がさえずる音，氷がきらめく音などが聞こえてくるはず。これらは，絵に描かれている時代の〝音〟なのだ。つまり，この椅子に座って回転すれば，絵に描いてある時代へタイムスリップできるということ。これを利用して，「水」の要素を手に入れよう。

タイムスリップしたあとは，扉のちょうど対面にある窓から，それぞれの時代のようすをうかがえる。見たところ，「水」の要素になりそうなのは，フロベオ期のつららぐらいだろうか。しかし，つららを切りだすとなると，ノコギリのようなものが必要。これは，また別の時代から持ってこよう。

首尾よくつららを入手したら，今度はそれを水に変えなけばならない。〝氷を水にする方法〟，これはもう簡単にわかるはずだ。

ちなみに各要素を入手した場合，広間の祭壇にワープし，それぞれのシンボルに要素が注がれたあと，棺に閉じこめられていた人から話が聞けるようになる。なお，四つの要素は，どのような順番で見つけても大丈夫だぞ。



◀窓の外ではつぎつぎに景色が変わっていく。ちなみに扉から外にでると，もとの時代にもどる

④「地」の要素

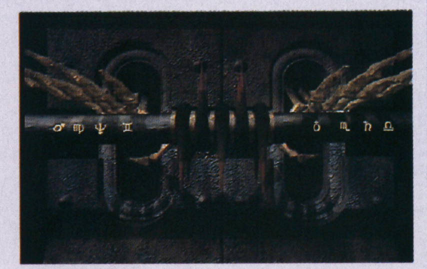
中央に鉄格子がある階段の前をとおり過ぎ，寺院の1番左奥に行くと，不気味な手がカンヌキを押さえている扉がある。これが「地」の要素への扉だ。

カンヌキには8個の記号がしるされ，それぞれすべて指で隠されている。左右の手から，それぞれ1本ずつ指を上げ，正しい記号を示せば扉は開くのだが……。

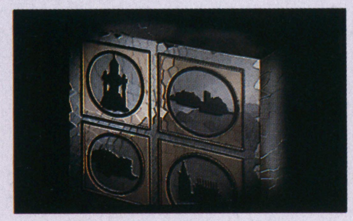
扉から中に入れたら，まずはらせん階段の右側にあるレバーを倒し，らせん階段をエレベーター代わりにして地下に降りる。薄暗い地下にでると，奥に望遠鏡があるのがわかるだろう。のぞけば人の顔のような石が見える。ズバリ，これが「地」の要素なのだ。ただ，見えるものはそれだけではないので，注意深く観察しよう。さらに右側の階段の先にはトロッコがあるが，今は乗らないほうがいいとだけ言っておく。

らせん階段のところまでもどり，左側にあるレバーを倒せば，今度は2階に行けるようになる。2階には四つの望遠鏡があり，それぞれから，建物と記号が見える。この記号に見覚えがあったら，建物の形を覚えておくこと。そして再び地下へ向かおう。

トロッコのスイッチをよく見てみると，それらがすべて，2階の望遠鏡から見た建物を表していることがわかる。スイッチを押すと望遠鏡で見たのと同じ記号が浮かび上がるので，よく考えてスイッチを押し，トロッコに乗り込むのだ。



▲いったい，どれが正しい記号なのか。答えは実験室の巻物に記されているぞ



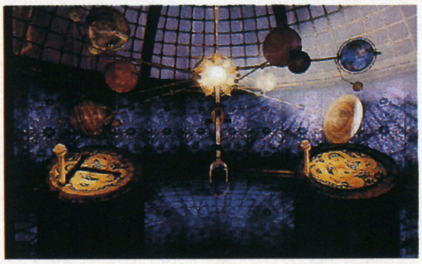
◀「地」の要素をのぞいたとき，ほかに見えた物は？

そして……

四つの要素を探しだすまでに，さまざまなことを知った。その中でもカギを握っているのは「ネメシス」の存在だろう。4人の錬金術師，ケイン，ソフィア，マルボー，サルトリアスをガラスの棺に閉じこめ，主人公の冒険に再三にわたって干渉していた人物だ。ネメシスとは何者なのか？　何が目的なのか？

すべての要素を祭壇に捧げるとはじまる，4人とネメシスとの対決。何とかネメシスを追いはらった4人は，輝く金色の玉を主人公にあずける。そして，つぎはそれぞれの世界に行って，金属を探してほしいと頼み，彼らは消えてしまう。

寺院の行けるところはほとんど行き尽くしたが，祭壇の奥に位置するプラネタリウムのような部屋にはまだ足を踏み入れていない。唯一手元に残った金色の玉を使い，それぞれの世界へ旅立つのだ。



▲「もう日食はうんざりだ。太陽の光が惑星に当たらなければダメだ」。図書室の本にある言葉だ

これでキミも花火職人!

花火職人になろう!

第2回

■発売元：魔法　■対応機種：Windows95
■価格：9,800円　■10月発売予定

花火職人という一風変わったお仕事をテーマにしたこのソフト，先月にひきつづき再度の紹介だ。花火の夏は過ぎたけど，パソコン花火なら一年中楽しめるぞ。（文／煌竜）

花火はこうやってつくるのだ!

ゲームの概要は先月紹介したので，今月は流れを説明しよう。

ゲームがはじまるとプレイヤーは新米の花火職人になる。めざすは7人の花火職人の待ち受ける五つの花火競技会の制覇と，幻の5尺玉花火の打ち上げだ。最初は設備も評判もなくて，できることはかぎられているけれど，お金を貯めて出世するといろいろ選択肢が増えてくる。SLGとしてはわりとベーシックなシステムだから，すぐに慣れることができるんじゃないかな。

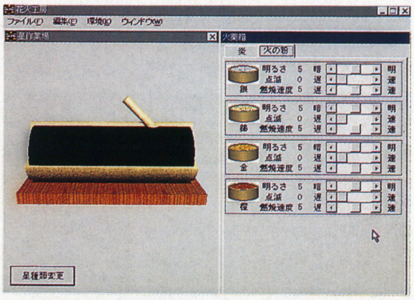
このゲームの場合，増やすのは自分の花火工房内の施設。最初は割物花火（上がってドカンと広がる普通のやつ）しかつくれないけれど，作業場を増やすと「ポカもの花火」「打ち出物花火」などなど，各種の変わった花火やその原料となる「星」をつくれるようになる（くわしくは「花火大百科」を参照）。

そのために必要な手段は大きく分けて二つ。

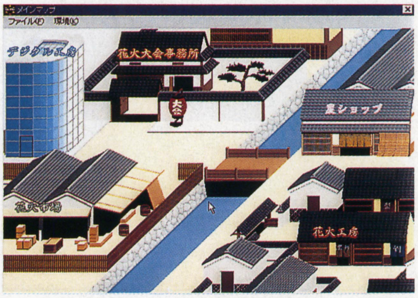
一つは「花火競技会での活躍」。花火競技会に立派な花火を出品し，ライバルに打ち勝って優秀な成績をおさめると，工房の建設資格が手に入るのだ。

二つめは「お金を稼ぐこと」。仮に資格をとったとしても，先立つものがなければどうしようもない。花火をつくる原料「星」にしたって，派手なものはそれなりの値段がついている。だから自分でつくった花火は市場でドンドン売りさばき，手持ち資金を増やしていくのだ。もっとも，いつまでも同じ花火を売っていては飽(あ)きられてしまうので，いろいろと工夫もしなくてはならない。

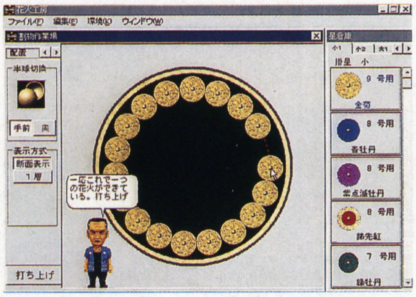
というわけで，すべての花火を見るためには案外頭を使うこのゲームだけれど，それだけに自分の花火が高い評価を受けたときの感動はひとしおだ。一家に1本，シーズンにかかわらず楽しめるパソコン花火をどうぞ。



▲花火のもとの種類はいろいろ。自分なりの組み合わせ，色合いを早く見つけだそう

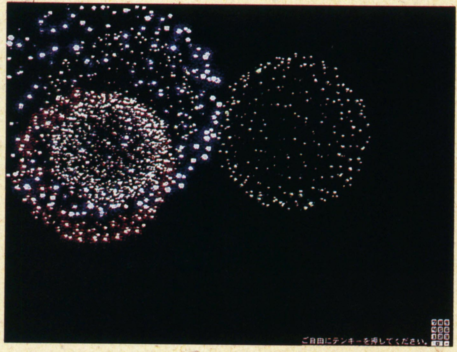


▲自分の工房の外側の画面（工房内については先月の記事を参照)。星ショップは文字どおり花火の材料となる「星」を売っているところ。花火大会事務所に花火を出品すると，100点満点で採点される。それほど自信がない花火は，花火市場で売ってしまおう

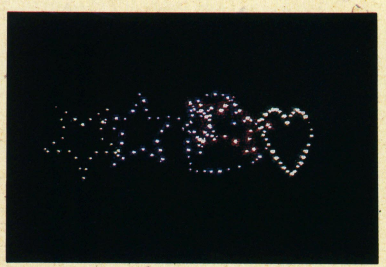


▲ゲームがスタートすると，先輩職人（兼ライバル）が作りかたをていねいに教えてくれる

花火大百科



▲すべての基本となるのは「割物花火」。微妙な色合いの変化をつけてみたり，変わった星を仕込んだり，とにかくいろいろ試そう\



▲「型物花火」は文字などを描く花火。成功するためには試行錯誤を必要とする，むずかしい花火だ

▲「打出物花火」は，下から吹き上げるタイプのわりとマイナーなタイプ。視覚的に派手なものをつくるには工夫が必要

▲「ポカ物花火」は爆発後にあとを引く花火。写真はご存じ〝しだれ柳″

協力:㈱キョーワインターナショナル

コンピュータ・ゲームのルーツ
アーケード・ゲームの歴史を編纂する!!

Arcade Game Graffiti

第30回

1984年・Part3『マスコット・キャラクター』

連載30回にあたって

なんと，今回で連載も第30回！ たいそうな長寿連載となったものです。

キョーワインターナショナルさんからの，毎月の基板提供によるご協力に感謝いたします。これがなければ，当コーナーがこんなにつづくこともなかったと思います。

忍者くんったらかわいいの

UPL初期の代表作として名高い『忍者くん～魔城の冒険』は，この年，1984年の作品だ。

このゲームは，その概要を聞いただけでは，とても大した作品には思えない。

二等身姿のへちゃむくれた忍者くんが，お城や岩山を舞台に，唯一の武器手裏剣を片手に，敵の忍者や獅子舞と戦う。

ボタンは，ジャンプと手裏剣攻撃の二つ。ジャンプボタンを長く押すと下段に降りることができる。

いかにも凡庸(ぼんよう)な作りに見える。

ところが，実際に遊んでみると，ゲームのおもしろさというものが，いかに表面的な部分では判断できないかがよくわかる。

他に類を見ない，その特異なゲーム感覚。

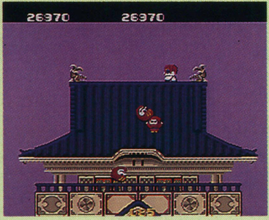
忍者くん～魔城の冒険

手裏剣シュシュシュ！ 忍者くんが行く！

■UPL
■アクション

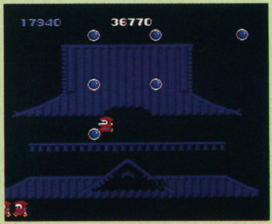
忍者くんがジャンプを駆使し，手裏剣を使って敵退治。黒忍者，獅子舞，小鬼など多彩な敵が登場する。敵を踏みつぶして気絶させることも可。ストレンジボールを三つ集めるとボーナスステージへ。

▶手裏剣で，敵をやっつけろ！ 空中戦も思いのまま



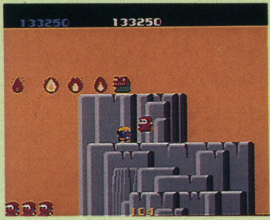
◀頂上まで行ってもクリアじゃないよ

▶ステージ開始時のデモ画面。雰囲気でてるね



▶時間内にボールを集めて回れ！ けっこう頭を使う

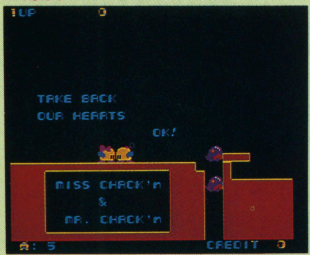
◀ボーナス・ステージ。突入できたそのわけは……



◀毎面1匹ボスが混ざっている。多彩な敵が登場する

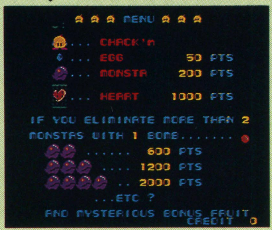
ちゃっくんぽっぷ

■タイトー
■爆弾アクション



とらわれのハートを取りもどすため，もんすたの待つメイズにちゃっくんが乗り込む。ジャンプで天井に張りついて移動できるのが特徴。武器は左右に撃ちだせる爆弾。全15面でループ。練習もあり。

▶タイトル画面。ロゴがテケテケ動くのがかわいい



◀得点システム説明画面。昔なつかしい感じです

チューブパニック

■日本物産
■シューティング

コクピット筐体による3Dシューティング・ゲーム。回転するチューブ状の空間表現が最大の特徴。ミステリーゾーンを進み，敵艦隊を撃破し，母艦へと帰還する。

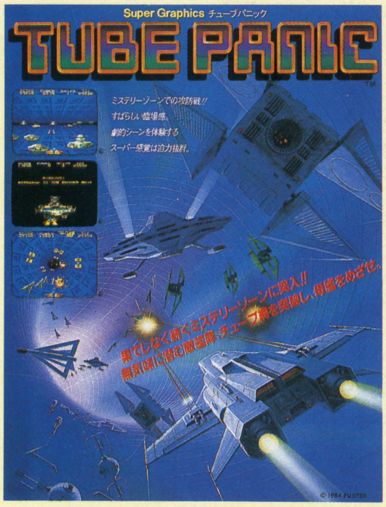
▶母船への帰還シーン。お疲れさまでした

◀チューブ以外の形状のステージも登場する

遊んでいて，他の何物ともちがう楽しさがある。こんな作品に出会えることが，ゲームの醍醐味だ。

特異性の秘密の一つは，敵の移動および攻撃アルゴリズムにある。

おそらくは，ちょっとした調整の問題だと思われるのだが，敵の主人公への追尾性能，攻撃性能が，じつに適度に設定されている。



◀『チューブパニック』ゲーム・パンフレット。チューブ状の空間を表現したことは，当時としては画期的だった

適当に追ってきては，適当に攻撃してくる。残りの敵が主人公に集中してきてダンゴ状態になることもない。敵がそれなりの思考能力をもって動き回っており，プレイアビリティがよく考えられている。

結果として，ガチガチのパターン・ゲームではない，状況に応じた判断の要求される自由度の高いゲームができあがっている（もちろん，パターン・ゲームのおもしろさも否定されるものではないが)。

この作品のキャッチ・コピーに「空中戦も思いのまま！」というのがあった。

まさにそのとおりなのである。

ヒラリヒラリと飛びかうキャラクターたち。

ぶつかり合って弾(はじ)かれるボディ（主人公が敵に触れてもミスにはならないというルールが，またこの作品を独特なものにしている)。

すれちがいざまに手裏剣を放つ。

やられて落下していく敵。

敵の真上に飛び落ちる。

つぶされて気絶する敵。チャンスだ！

言うなれば，これは多対一の格闘アクションと表現しても良いかもしれない。

そう考えると，類似する作品が見つからないのもうなずけるように思う。

また，ボーナス・ステージのシステムも一風変わっていて，特筆に値する。

フィールド内を飛び回り，時間内にボールをすべて集めるというものなのだが，最短ルートをたどるには，複雑なコース取りが求められ，なかなかどうしてテクニカルな作りになっている。

さらに，ボーナス・ステージでパーフェクトをのがすと，何とつぎも同じ内容のものに挑戦させられるのだ。

この点も，ゲーム作りのフォーマットが今ほどがっちりと固められていなかった黎明(れいめい)期ビデオゲームの大らかさを思わせて，感慨深い。

マスコット・キャラクター史

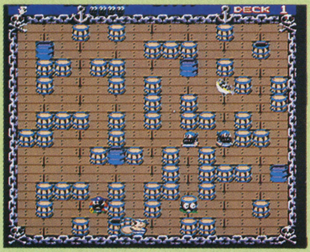
前述の『忍者くん～魔城の冒険』につづき，こののちに同社からはシリーズ作として『忍者くん～阿修羅の章』も，発売されている。

さらにそののちには，ジャレコに版権が移

ひげ丸

海賊船ひげ丸でモモタルーが大暴れ！

■カプコン
■アクション

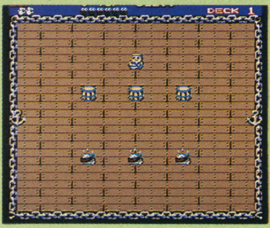


海賊船ひげ丸のデッキ上で，モモタルー君がタルやドラム缶を投げ飛ばして海賊退治。まとめて倒すと高得点。親分も一緒だと得点倍増。敵はタルの中に隠れていることも。光ったタルにはボーナスが。

▶タイトル画面。全キャラクター紹介

▶吹き出しでステージ数の表示ってけっこう珍しいね

▶いろいろなマップが登場するのだ



◀親切なことに練習ステージもあるぞ

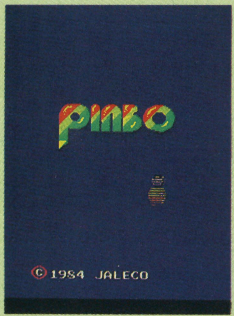
◀ハイポイント・デッキ。ボスがたくさんでてくる

◀ネーム・エントリー。なぜ，雪だるま……

ピンボ

ミニゲームいっぱいのピンボール！

■ジャレコ
■ピンボール



ビデオゲーム版ピンボール。特定条件を満たすことにより，12種類のボーナスゲームができる，フリッパーを自由に移動させることができる，ボールが大きくなるなど，ゲームならではの特徴が。

▲ビデオゲームならではの要素が入ったピンボール・ゲーム。フリッパーが移動したりボールが大きくなったりするぞ

▼J・A・L・E・C・Oのスペルをそろえるとボーナスゲームに突入！　これは12種類のうちのビリヤード・ゲーム

▲同じくボーナスゲームの一つ，野球。この他にもサーカスや宝探しなどがある（スプライトが欠けているのは基板不良)

って，「じゃじゃ丸くん」シリーズ（家庭用）となりながらも，「忍者くん」は，長きにわたり，その会社のマスコット・キャラクター的な役割を果たしてきたと言える。

この他のメーカーにも目を移してみよう。

ナムコであれば，言わずと知れた「パックマン」をはじめとして，「マッピー」「ディグダグ」「プーカァ」「カイ」「ギル」「ワルキューレ」

◀『ひげ丸』ゲーム・パンフレット。『ドンプル』って作品もあったし，よほど『ペンゴ』の好きな人がいたんだね

「ベラボーマン」「コズモギャング」など，さすがに豊富な数のキャラクターを持っている。

セガでは，「フリッキー」がよく使われており，『SDI』『フラッシュポイント』，そして家庭用だが『ソニック・ザ・ヘッジホッグ』などに出演していた。

だが，近年では，その「ソニック」が顔になって久しい（よく考えてみると「フリッキー」君が主演したのは，まさに『フリッキー』というゲームだけなのか！）。

タイトーは，何と言っても今回紹介している『ちゃっくんぽっぷ』の「ちゃっくん」，そして「インベーダー」，『バブルボブル』の「バブルン」などが有名だろう。『バブルボブル』に至っては，いまだに続編が作られつづけている現役シリーズであるし（『ちゃっくんぽっぷ』のくわしい紹介はまたつぎの機会に行なう予定）。

こうして見るとわかるが，そもそも，マスコット的な使いかた（いろいろなゲームに登場させたり，メディアミックスで活用したり）がしやすいキャラクターというのは，コミカル系のかわいらしいものがほとんどだった。

だが，最近は格闘ものなどリアル志向のゲームが主流のため，各社のマスコット・キャラクター的存在もドンドン変移している。

一方，そんななかで，辛抱強く（？）使われつづけているキャラクターも少なくない。

メーカー側でも，「自社のキャラクターをもっと大切に育てる姿勢が必要だ」「いつまでも昔のキャラクターに固執（こしつ）するのはいかがなものか」といった議論は日常茶飯（さはん）に行なわれていると考えてしかるべきだろう。

つぎつぎと発売されていく製品を追っていくと，そうした葛藤（かっとう）が見て取れることも少なくない。

さて，あなたはキャラクター育成について，肯定派？　否定派？

私？　それは時と場合によりにけりだと思いますが……（すごく灰色な回答）。

（1984年Part3終わり・Part4につづく）

参考資料：

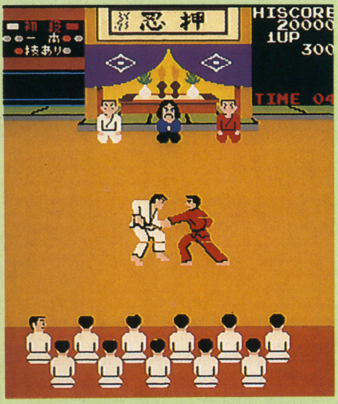
キョーワインターナショナル『THE HISTORY OF VIDEO GAMES』，A.M.P.グループ／アマチュアライン『究極ビデオゲームリスト1995』

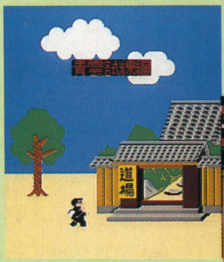
空手道

ツインレバーで「さあ，牛だ！」

■データイースト
■空手

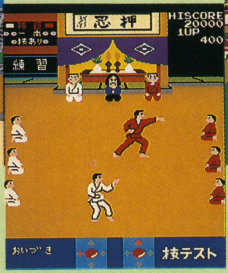
ツインレバーの組み合わせにより多彩な技をくりだす空手ゲーム。練習，道場での試練を経て全国大会へ進む。板割り，飛んでくるリンゴを打ち落とすなどの各種演武や，牛と戦うボーナスゲームも。

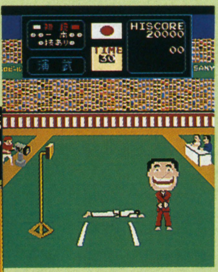




▲「青雲試練編」道場にさっそうとのりこむ主人公。いきなり笑える濃い演出。ここで負けると「みじめ，みじめ……」

▼最初に練習モードとして，技テストを行なってくれる。キャンセルできないのが，また懐ゲーの良さ……かな



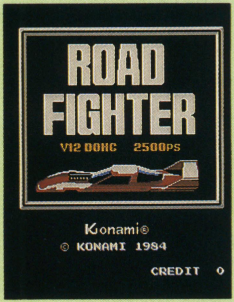


▲全国大会中にはさまれる演武ステージ（ボーナスゲーム）。『トリオ・ザ・パンチ』もそうだし，顔デカの好きな会社ですね

ロードファイター

時速200km！ 危険なロードレース！

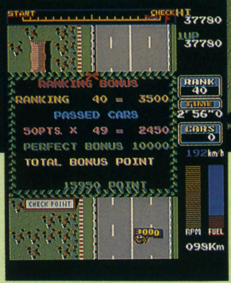
■コナミ
■カーレース

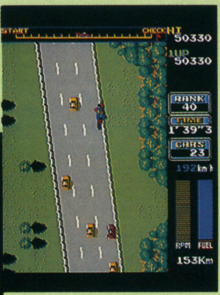


レバーとアクセル，ブレーキの2ボタンによるロードレース・ゲーム。1区間クリア時に順位と抜いた車の数に応じたボーナスが加算される。コナミマン，モグラなどの隠れキャラクターも登場する。

▲1区間クリア時にはラップタイムと平均時速が表示される。マップの表示が『メガゾーン』に似ている

▼順位と抜いた車の数に応じてボーナス・ポイントが与えられるぞ。ああっと，右下にコナミモグラの姿があっ！





▲コナミマンが上空を通過したりする。コナミが隠れキャラクター大好きっ子だった時期の作品であることがよくわかる

パソコンゲームに思いを馳せて

文／山下　章

第5回　ツクモオリジナルソフト

ドンキーコングの孫たち

はじめから，ちょっとおかしいとは思っていた。

『ドンキーゴリラ』のことだ。

パッケージ（と言ってもただのカセットケースだが）には，もちろん画面写真など載ってはいないから，タイトルの印象からゲーム内容を想像するしかない。となると，当然，頭に思い描くのは“あのゲーム”である。

しかし，ロードを終えて，タイトル画面が表示されたときに愕然（がくぜん）とする。

●とか■で構成された人間のようなキャラクターの横に「10 POINTS」，◣と♣が並んだなんだかよくわからないキャラクターの横に「MYSTERY？？」と，スコア説明がついているのだ。その下には，「セツメイガ　ヒツヨウ　デスカ？（Y OR N）」という一文。

いったいどんなゲームなんだ？

おそるおそる，「Y」キーを押してみる僕。

すると，画面にズラズラとカタカナが表示される。どうやら，このゲームのストーリーのようだ。カタカナのままでは読みづらいので，ふつうの書式に直して，以下に全文を再現してみる。

「あなたのヘリコプターがアフリカ上空で故障。なんとか不時着したものの，そこには人類に恨みを抱くドンキーコングの孫たちがいた!!　ロープを使ってヤシの木に逃げたのだが，彼らはなおもよじ登って襲いかかってくる。おまけにタチの悪いコウモリがイジワルしてくる。動物愛護などと言っている場合ではない！　ヤシの実を落として敵を倒せ!!」

ドンキーコングの孫!!　その単語を目にした瞬間，それまで抱いていた不安は，ある意味で確信へと変わった。

やはり，“あのゲーム”を自宅でプレイできるなどと考えるのはアマかったのだ（『ドア・ドア』のグラフィックに衝撃を受けていた時代のことだから，そう考えるのも無理はなかった）。

多くを望まず，スペース・キーをたたき，ゲームをはじめてみる。

全身の力が一気に抜けていった。

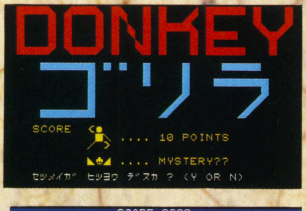
先ほどタイトル画面で表示されていた，●とか■で構成された人間——ではなくドンキーコングの孫たちが8匹，カクカクと動きながら右から左へと移動しているのだ。僕はヤシの木の上に張られたロープにぶらさがっている，これまた●とか■で構成された人間（じつは主人公でハンターらしい）を左右に操作し，真下へ向かって♥（じつはヤシの実）を撃つことしかできない。ときおり，ドンキーコングの孫の1匹がロープを切ろうと，3本あるヤシの木のうちのどれかを登ってくる。そいつを撃ちのがして，ロープを切られてしまったら，「つかまるものがなくなれば，まあ当然落ちるよな」という，投げやりとしか言いようのないメッセージが表示されて，1ミスとなる。

おいおい，いくらなんでも，これはないだろう。

予想していたゲームとのあまりの落差に，思わず僕はPC-8801の電源をたたき切りそうになった。

ドンキーゴリラ　'83

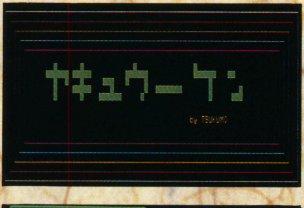
■九十九電機　■シューティング
■PC-8801　■3,000円

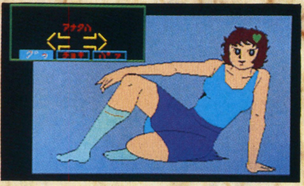


地上を左右に動きまわるゴリラの集団を倒すのが目的。ロープにぶらさがっている主人公のハンターは，4，6キーで左右移動ができ，スペース・キーを押すと，ヤシの実を真下に落とす。

野球拳　'82 7月

■九十九電機　■野球拳
■PC-8801，FM-7/8　■3,000円

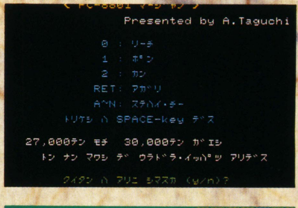


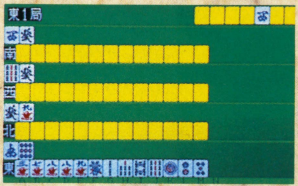


じゃんけんに勝つとセーラー服の女の子が脱ぐ。それだけのゲーム。だが，当時の秋葉原の多くのショップでは，デモ用ソフトとして活用されていた。ある意味，'82年のマイコン界を代表する作品。

ウルトラ四人麻雀　'82

■九十九電機■麻雀■PC-8801，PC-8001mkII，FM-7/8，X1，SMC-70，パソピア7■3,800円（ディスク版5,800円）





当時の同種のゲームとは比べものにならないほど高速の思考ルーチンが組み込まれた秀作麻雀ゲーム。クイタンのあり／なし，ハイスピード・モードでプレイするかどうかを最初に選択可能。

スペースワー　'82

■九十九電機　■シューティング
■PC-8801　■3,000円（ディスク版4,800円）

紫のマザーエイリアンが緑のエイリアンを生んでいく。マザーエイリアンを倒すと，UFOが高速に飛来，それを撃墜すると高得点。「WAR」を「ワー」と読んでいるあたりはご愛嬌か。

※注）黎明期のパソコン・ゲームにおいては，アマチュアがアーケード・ゲームに似せて作ったものをそのまま商品化した，著作権を無視したソフトも少なくなかった（そのタイプのソフトに関しては，あえてメーカー名を伏せてある）。著作権保護思想の浸透については，今後の回で取り上げる予定。

いや，だが待てよ。“あのゲーム”は，4ステージあって，それぞれのステージがバラエティに富んだ構成になっていたはずだ。もしかしたら，このゲームも，ステージが進めば展開が変わっていくのではないだろうか。

かすかな期待を抱きつつ，ステージ1をクリアし，ステージ2へと突入する。

はぁぁ〜。

ため息をついていた。

ドンキーコングの孫たちが，左から右——ステージ1とは逆方向へ動くだけなのだ。

もう1面だけ進めてみよう。

ステージ3がはじまった。

はぁぁぁぁ〜。

ため息が，大きくなった。

4匹が左へ，4匹が右へとわかれて動きはじめたのである。

もう1面だけ……。

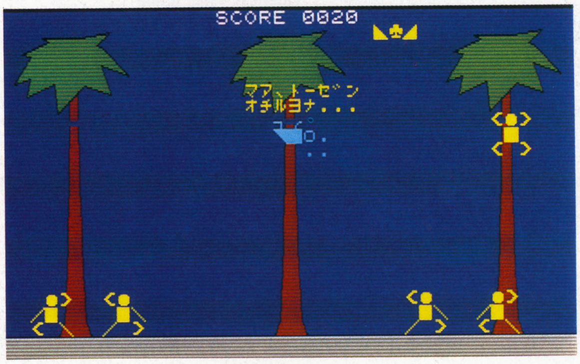
はぁぁぁぁぁぁ〜。

ステージ3と4のちがいは，2組にわかれたドンキーコングの孫たちが，画面の内側に向かって移動するか，外側に向かって移動するか，ということだけであった。

PC-8801のリセットボタンが，はじめて押された。

ショップブランドの先駆者

フォローするわけではないが，“ツクモオリジナルソフト”と呼ばれていた，九十九電機のソフトは，当時のマイコン・ユーザーのあいだでは，それなりに認知されていた存在であった。マイコン・ショップが自社のブランドでソフトを発売するというパターンは，このころから急速に増えていくが(あの光栄も，最初は光栄マイコンシステムという名前でショップブランド・ソフトを発売していた)，九十九電機はその先駆者的なショップだったと言っても過言ではないだろう。



◀この投げやりなメッセージを見よ！ それにしても，2か月連続で『ドンキーゴリラ』の画面写真が載るとは……

ある時期から，パタリとツクモオリジナルソフトの取りあつかいをやめてしまうのだが，もしも継続していたならば，いまごろ新世代機のソフトをつぎつぎとリリースするメーカーのひとつとなっていたかもしれない。そんな気さえする。

’82〜’84年に全盛をきわめるツクモオリジナルソフトは，九十九電機がアルバイト的に雇っていたプログラマーの制作したものが約半分，広告等を見て持ち込んできたソフトが約半分，といった比率で構成されていた。

「Software Bank ツクモ　ソフト買います」——当時の広告にはそのようなコピーが書かれており，積極的にソフトのラインナップを増やそうとしていたことがわかる。

そのころのソフトは，売れると言っても数がかぎられていたし，カセットテープを記録媒体としていたということもあって，ショップがダビング・デッキでテープを複製して，1本1本商品を作っていくというケースも少なくなかった。九十九電機の人気のあるソフトの場合，すぐ品切れになってしまい，テープをダビングするのを待つ行列ができることもあったという。

ただ，現在のゲームメーカーのようにソフトのクオリティ・コントロールを厳密に行なっていたわけではないので，ソフトの中身の当たりハズレはかなり激しかった。先ほどまでの話にでてきた『ドンキーゴリラ』が，それを如実に証明している。

『ドンキーゴリラ』を終え，PC-8801をリセットしたあと，僕はくやしくて，本体購入時にオマケとしてついてきた「ツクモオリジナルソフト5本」の残りのソフトで，つぎつぎと遊ぶことにした。

『スペースウォー』『野球拳』『チェイサー／コイコイ』——どれも（当時としては）そこそこのデキであったが，満足するとまではいかない。

やはり，コレしかないか。

おいしいものは最後にとっておく。ロードしはじめたソフトは，当時大ヒットしていた麻雀ゲームであった。

その名はウルトラ四人麻雀——。

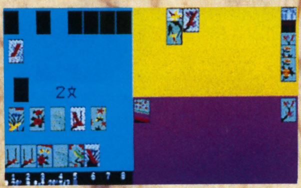
（次号につづく）

●情報大募集！

パソコン・ゲーム史は，読者のみなさんの協力なしでは編纂(へんさん)できない。85年以前のパソコン・ゲームに関する資料，ソフト等をお持ちのかたは，このコーナーあてにご一報を！

コイコイ　'83

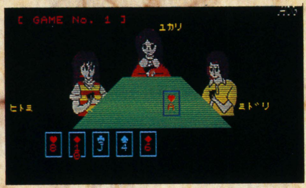
■九十九電機　■花札
■PC-8801　■3,800円



コンピュータと1対1で対戦するコイコイ。6回プレイして，合計の文数を競う。役ができたあと，さらに勝負をつづけられるが，先に相手に役ができてしまった場合，獲得文数の半分が相手側に入る。

ドボンゲーム　'82 11月

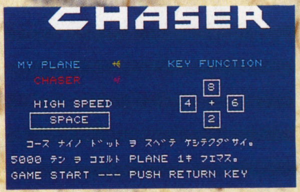
■九十九電機　■トランプ
■PC-8801　■3,800円

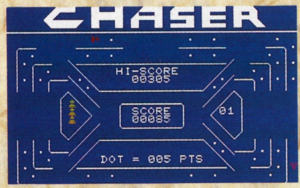


女の子3人とトランプの“ドボン”を楽しむ。ルールは実際の“ドボン”そのままで，ひと勝負終わると点数計算もしてくれる。『ビリヤード』というゲームと2本パックで3,800円で売られていた。

チェイサー　'83

■九十九電機　■アクション
■PC-8801　■3,800円

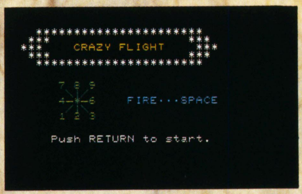




『ヘッドオン』ライクなドットイート・ゲーム。スペース・キーで加速，ステージが進むと敵車の数が増えていく。『コイコイ』との2本パック（1本のテープに2作収録）で3,800円で売られていた。

クレイジーフライト　'83 2月

■九十九電機　■シューティング
■PC-8801　■3,000円



移動するのにテンキーの1〜9をすべて使う横シューティング。ビルの上の砲台を撃破するステージと，水面から上昇してくるミサイルを撃ち落とすステージがある。低い位置の敵ほど高得点。

※すでに情報協力のご連絡をくださったみなさまへ……ご協力ありがとうございます。お手持ちのソフト類が必要となったときにご連絡させていただきますので，そのときはよろしくお願いいたします。

プレイステーションJournalスペシャル

体験版に見る
7番目のファイナルファンタジー

『トバルNo.1』にバンドルされた1枚のCD-ROM。スクウェアの今後のラインナップが納められたこのCD-ROMこそが，年末に発売の予定されている『ファイナルファンタジーVII』への序曲であった。（文／佐久間亮介）

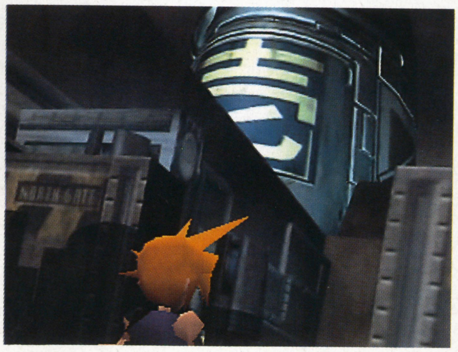
ムービーとゲーム画面，二者の融合◆◆◆

起動後，まず驚愕させられるのが，ムービー映像とゲーム画面にはっきりとした境界が引かれていない点ではないだろうか。

これまで，どうしてもプレイステーションのRPGに関しては，昔ながらの古い手法が用いられてきた。が，『ファイナルファンタジーVII（以下，FFVII）』ではそれを廃止，ムービーとゲーム画面を展開によって使いわけるのではなく，融合への道を歩んだのである。これにより随所に，細かなムービーが流れを損なうことなく挿入できるようになったのだ。

この新たな演出手法により，これまで以上にドラマチックな物語が紡がれるはずだ。

▲ここまではゲーム画面。が，この直後に背景のみが同クオリティのムービーになり……



▶背景のアングルが変化していく。キャラのみがリアルタイムポリゴンで表現されている

体験版の主要登場人物

クラウド

▶おそらくは本編の中心人物になるであろう男。もと神羅カンパニーの人間で，ソルジャーを生業とする若者

バレット

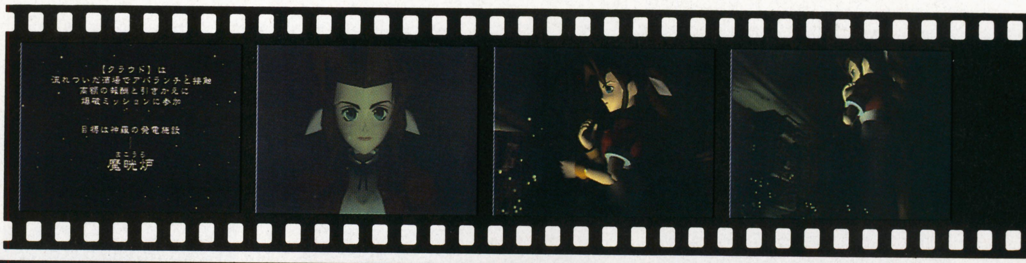
◀神羅に対抗するレジスタンス「アパランチ」のメンバー。体験版ではリーダー的な役割を演じてくれる男だ

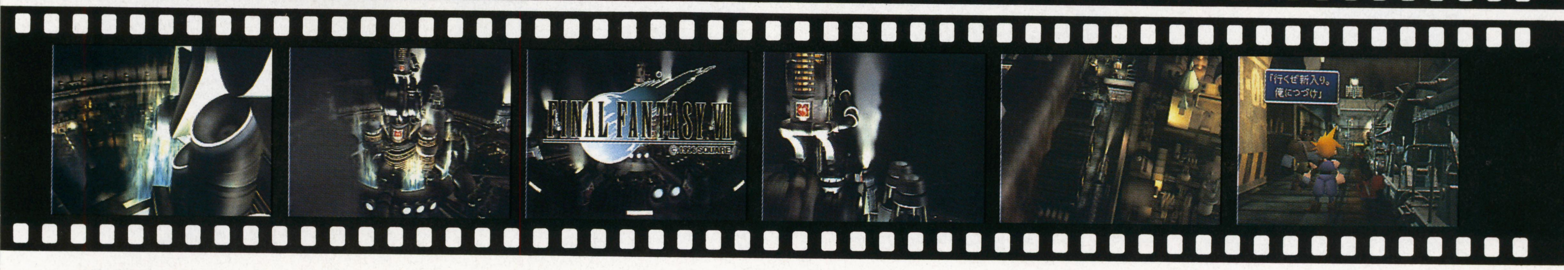
エアリス

▶オープニングから登場する美少女。アパランチのメンバーらしいが，組織での役どころは現時点では不明

OPENING

起動後，ゲーム開始までに流される タイトル・デモがこれ。エアリスのアップから魔晄都市の全景まで，一気にカメラが引かれていくサマはまさに圧巻である。



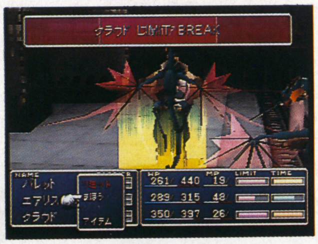


CD-ROMアクセスの奇跡◆◆◆

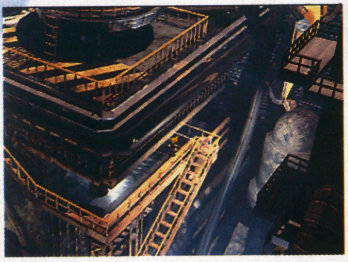
プレイステーションでは避けてはとおれないCD-ROMアクセス。もちろん『FFVII』でもゲーム中の各所でCDからデータを読み込むことになるのだが，そのアクセス時間の短さには驚かされる。とくに戦闘シーンへの突入時に行なわれる読み込みは，ユーザーにアクセス時間を意識させない画像演出を盛り込むことで，あたかもROMカートリッジでソフトが供給されているかのような錯覚を起こさせるほど。演出と，効率のいいデータの転送形式を開発スタッフが模索しつづけた結果が生んだ奇跡と言えよう。

アクティブタイムバトルの進化と可能性◆◆◆

この体験版では通常の剣攻撃などのアクションに関してはカメラワークは導入されていない。これはあまりにカメラが動きすぎるとカーソルを敵キャラに合わせづらく，さらに位置を把握しづらくなるためであろう。が，魔法やアイテムの使用時に行なわれる視点の変化は，アクティブタイムバトルの新しい可能性を十分に感じさせてくれる。召喚魔法の画面に鳥肌をたてた人も多いことだろう。



▶新要素「リミット技」。リミットゲージが満タンになると使える特殊攻撃だ



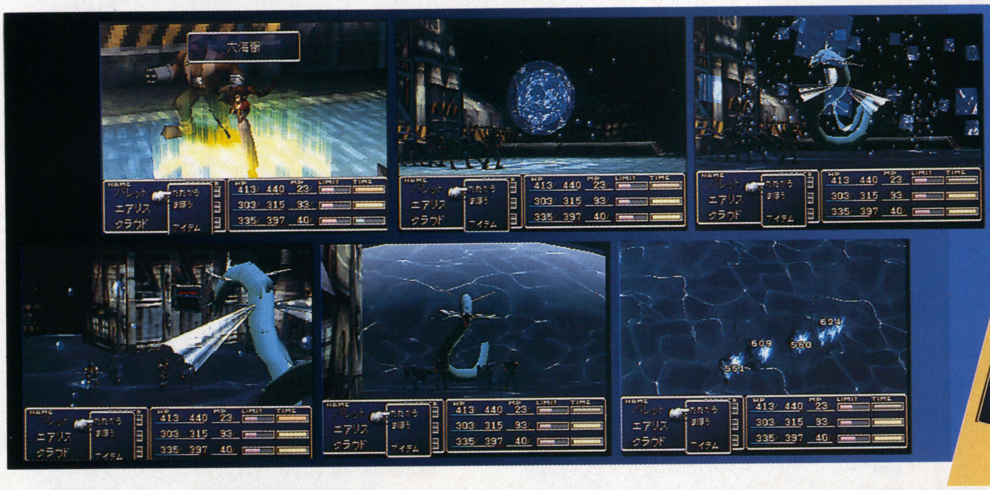
◀フィールド画面から戦闘シーンへは，ほんの一瞬で切り替わる。素晴らしい

戦闘シーンでのカメラワーク

▶魔法やアイテムにのみ採用されたカメラワーク。展開に合わせて自動的にパンし，臨場感を高めてくれる

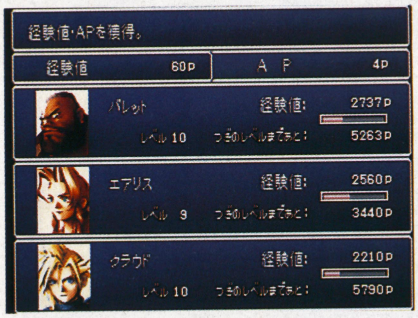
リヴァイアサン使用時のオートデモ

▼体験版の一番の見どころが召喚魔法。戦闘シーン内の時間経過はストップし，デモをじっくり堪能できる



パーティ編成は3人までなのか？

体験版だけで『FFVII』の全貌を把握できたつもりでいるならば，それはあまりに早計だ。フィールド上にてアイテムを使えない点など，今回の体験版はさまざまな要素が未収録のままで構成されているためである。また，パーティ編成に関しても疑問が残るところ。前6作において，4人以上で構成されるのがつねであったパーティは，この『FFVII』ではどうやら3人編成となるようだ。従来の物語展開を考えると，今回はさらにメンバーの交代が頻繁に行なわれるにちがいない。



▲戦闘後に表示される画面から判断すると，今回の1パーティは3人のメンバーによって構成されることになりそうだ

▼戦闘シーンを見ても，どうやらこれ以上，メンバーが増えることはなさそう。3人だけでも少々，窮屈な印象を受ける

サターン最前線

今月の目玉は，ゲーム アーツの新作『グランディア』。サターン・ユーザーだけでなく，RPGファンならぜひチェックしておきたい，スゴい1作になりそうだ。後半では，ネットを利用したイベントと，ゴキゲンなNEWグッズを紹介しているぞ。

◆担当：中村京子◆

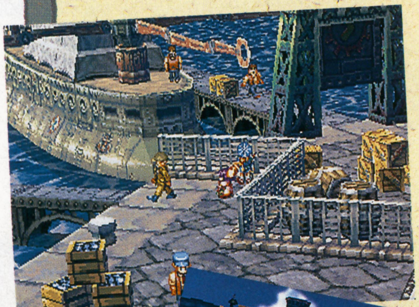
ゲーム アーツのオリジナルRPG『グランディア』とは？

かつて，名作RPG『ルナ』を生みだしたゲームアーツが，サターンのオリジナルRPGを制作していた！ タイトルは『グランディア』。好奇心旺盛な少年ジャスティンが，謎の動力で今なお動きつづける古代文明の遺跡を見たことをきっかけに，冒険者となって広大な世界を旅するのだ。相棒は，ちょっとウルサイ幼なじみの少女スーと，勝ち気な冒険者フィーナ。この個性的な3人がくりひろげる道中は，はたしてどんなものになるのか……。

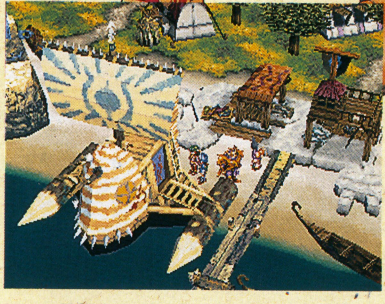
さて，下の写真からもわかるように，『グランディア』の最大の特徴は，3Dで描かれた背景と，それらがかもしだす明るい雰囲気。とくに街中でのシーンでは，人々の雑踏や，ジャスティンたちの話し声まで聞こえてきそうだ。もちろん，3Dであることをフルに活かして，視点がグルグルと回転したり，迫力のイベント・シーンがたくさん用意されていたりもするぞ。発売は来年春の予定。これは期待するしかない！

夢いっぱいの冒険世界！

『グランディア』の世界は，見ているだけでワクワクしてしまうものばかり。キャラクターの表情にも注目してみよう。



◀旧大陸から新大陸へ旅立とうとするジャスティンとスー



▲この飛空艇は一体？ 迫力のカメラワークで演出されるイベントの一つだ

▶オバケが飛ぶ建物の中。不気味なハズなのに，どことなくユニーク

▶街の噴水前にて。どうやらこの世界は，蒸気と鉄が主流のようだ

▼水上に顔をだした，謎の遺跡を探索中

古代文明の謎を解き明かせ！

©GAME ARTS　イラスト／草彅琢仁

サターン関連のHOTな情報をまとめてお知らせ

サターンモデムで有名人と対戦できる「バーチャコロシアム」開幕

有名プレイヤーとサターンモデムを使って対戦できる「バーチャコロシアム」が開催される。第1回目は，登場したての通信対戦専用ソフト『バーチャファイターリミックス』だ。下の情報をよく読んで，Let's Fight！

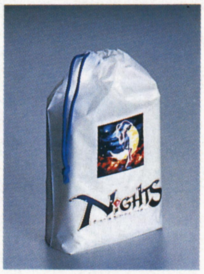
●対戦日程（すべて17：00～20：00）
・9月8日(日)VS新宿ジャッキー
（コードネーム：しんじゅくジャッキー）
・9月15日(日)VS柏ジェフリー
（コードネーム：かしわジェフリー）
・9月22日(日)VS池袋サラ
（コードネーム：いけぶくろサラ）
・9月29日(日)VSブンブン丸
（コードネーム：ブンブンまる）

●アクセス手順……メニューでライバルリストを選択。「新規」にてコードネーム入力。「OK」したあと「対戦指定」にて対戦申し込み「はい」を入力。

●注意事項……①サーバー上に「○○がいません」と表示されたときは，再度つながるまでアクセスを。回線が混んでいてアクセスされない場合もあるので注意。②参加する人は，モデム同梱(どうこん)のハガキで地域限定解除の手つづき（10日ほどかかる）を済ませておくこと。

『ナイツ』のナイスなポーチ登場

9月13日から，店頭で『ナイツ』を買った人に，もれなく特製ポーチをプレゼントするキャンペーンが実施されることになった。ポーチはソフトとマルコンを一緒に入れられる大きさで，ほかにもいろいろ使い道が考えられるうれしい1品。店頭にポーチがなくなりしだいキャンペーンは終了してしまうので，ほしい人は初日に並ぼう。



セガファン必携！「セガフリークス」登場

セガがこれまでに発売してきた製品，キャラクターを思いつくだけ挙げてみてと言われたら，いくつ答えられるだろうか。おそらくどんな熱烈なファンでも，すべてを把握(はあく)することは不可能なのでは，と思うくらい，今やその数は計りしれないものになっている。そんな過去から現在までの，あらゆるセガ関連物（人も？）をカード化するのが，この「セガフリークス」。9月27日に第1弾が登場するが，1シリーズ完全限定生産なので，ファンは確実にゲットすべし。1袋10枚入りで300円というお手頃な価格も魅力だ。

▼これがウワサの第1弾。なかにはスペシャル・カードが入っていることも…

▲ユーザーからのカード案も募集中。カード化してほしいものがある人は，セガまでリクエストを！

サターンにソフトを収納しちゃえ!?

サターン・ソフトがCDケースに入りきらず，平積みのタワーができあがってしまっているという人に朗報。セガフリークスと同時に，「セガサターンCDソフトケース」が発売されるぞ。まさにミニ・サターン（170mm×154mm×150mm）といったカンジのかわいいデザインが目をひくけど，実用性も十分。ソフト10本と取扱説明書をまとめて収納できるのはもちろん，音楽CD入れや小物入れにもなってしまうスグレモノなのだ。価格は1,480円。

◀サターン・ユーザーなら，ぜひ1個はほしいアイテムだね

バイパーズ＆キッズ　㊙技の小部屋

【ファイティングバイパーズ編】

★誰でも使える！ペプシマン

アーケードモードで，はじめて負けそうになると，あの曲に乗ってペプシマンが乱入してくる。ここで彼を倒せば以後プレイヤー・キャラとして使えるように！

★隠し機能二つ

VSモードとトレーニングモードでは，A，Cボタンでキャラクター・カラーをセレクトできる。また，トレーニングモードのCPU TYPEセレクト画面にてL，Rボタンを押すとBGMが変わる。

【バーチャファイターキッズ編】

★コンボつく～るの達人？

「お好みパッド」でスペシャル使用回数を1P，2Pとも無限にし，キャラクターセレクト画面へ。キャラ選択後，「NORMAL」にカーソルを合わせ，✚の上を10回押して画面に「TUKUURU MASTER MODE」とでれば成功。通常「つく～る」で作ったコンボは最後の技の硬直が終わるまでつぎの技がでないが，このモードなら硬直時間をキャンセルできる！

★キャラがワイヤーフレームに

「NORMAL」「KIDS」選択時に，Lボタンを押しながら決定すると，ワイヤーフレームモードになる。

★クリスタルデュラルも使える

まずはコマンドで金，銀どちらかのデュラルを選ぶ。その後のロード中，Cボタンを押しっぱなしにしていよう。

N64新聞

ニンテンドウ　ロクジュウヨン

文責：八巻将之
コーナー担当者でありながら，いまだにN64を購入していないという事実が発覚。「いや，まだ様子見の状態なんですよ。」……貧乏だ，すべて貧乏がイケないんだー！　というわけで(？)今月はセタ特集です。

セタがN64用新作3タイトルを発表！

栄光のセント・アンドリュース(仮称)

N64初のゴルフ・ゲーム登場！

今月はセタから発表された今後の新作ラインナップ，計3タイトルを紹介するぞ。

まず，1本目は『栄光のセント・アンドリュース(仮称)』。世界中のゴルファーが憧(あこが)れる，世界最古のゴルフコース「オールドコース」を舞台にしたN64初のゴルフゲームだ。

本作最大の特徴は，そのオールドコース全18ホールが，すべて3Dポリゴンで忠実に再現されているということ。地形や障害物などは言うに及ばず，雨風といった自然現象までが再現されているのだからオドロキだ。

3Dスティックを使った今までにないプレイ感覚も目新しく，ゴルフゲーム・ファンならずとも注目の本作。N64に今秋登場予定だ。

▶右下枠内がボールのライを表している。右上の矢印は風向

◀3Dスティックの倒しかたでショットの強弱，方向を決定

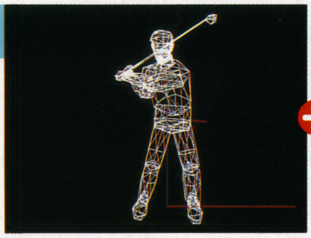
難関コースを突破せよ！

このゲームでは名門オールドコースの難関コースが，3Dポリゴンで完全再現されている。コース内はもちろん，コース外に見える建築物なども忠実に描かれているので，プレイ時の息抜きにながめてみるのもいいかも？

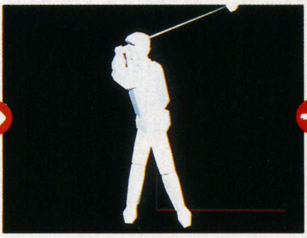
◀天候が変化することも。雨が降ると見通しが悪くなって最悪

モーション・キャプチャーもバッチリ

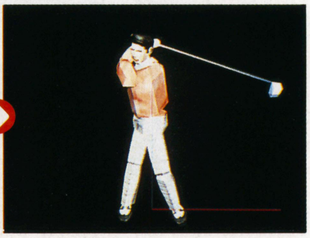
ゴルフにおいて，ショット時のフォームというのはスコアを左右する重要な要素。それだけにこのゲームはキャラクターの動きにもこだわって作成されている。登場キャラクターのあらゆる動作は「モーション・キャプチャー」技術を使用し，実際のプロゴルファーの動きを取り込んで作成されているのだ。



▲モデルの体（手，ヒジなど）にマーカーをつけ動作データを採取



▲CGで制作したキャラクターに動作データを割り付ければ……



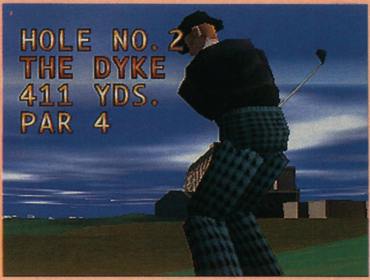
▲実際の動きをリアルに再現したキャラクターが完成！

◆ゲームを盛り上げる多彩なオプション◆

右で紹介している機能以外にも，本作にはゲームを盛り上げるさまざまな機能が用意されている。まずは，マッチ・プレイ，トーナメント戦などが楽しめる多彩なゲーム・モード。とくにストローク・プレイでは最大4人までの同時プレイが楽しめる。人数が足りない場合はCPUが相手をしてくれるので安心だ。

また，平均パット数，パーセーブ率といったプレイヤーの個人成績をつねに記録してくれる機能もウレシイ。こうした記録を更新していくことも楽しみの一つとなるだろう。

リプレイ機能



キャラクター作成

◀用意されている8キャラ以外に好みのキャラクターを作成できる

ワイルド・チョッパーズ

迫力の近未来シューティング

『ワイルド・チョッパーズ』は8機の戦闘ヘリをあやつり，完全武装した軍事テロリストたちと闘うシューティング・ゲーム。2D&3D画面の長所（簡単にいえば，前者は画面が見やすくプレイしやすい，後者はその逆だが，迫力ある映像を表現できる）をミックスした「疑似3Dビュー」という，今までにない斬新な画面構成がウリの意欲作だ。

内容的にはミッション・クリア型のシューティング・ゲームで，制限時間内に各ミッションの達成条件（民間人捕虜の救助，敵レーダー施設の破壊など）を満たせば，ミッション・クリア。だが，そのミッションで破壊できなかった敵兵や弾薬などは，そのまま次ミッションへと持ち越されてしまうので，ただクリアするだけでなく，あとあとの展開をも考えた深い戦略が要求されるというわけだ。前ページで紹介した『栄光のセント・アンドリュース（仮称）』同様，本作も今秋発売予定。発売日までは写真でガマンしてくれ！

カメラ・アングルの変化に注目！

◀▼自機の特殊攻撃（ミサイルなど）を発射すると目標にヒットするまでのあいだ，多彩なカメラ・ワークによる演出が行なわれる。迫力倍増だ！

見事に命中！

▲逃げる敵兵の動きも非常にリアル。プレイヤーの行動一つ一つがゲームの進行に影響を与えるぞ

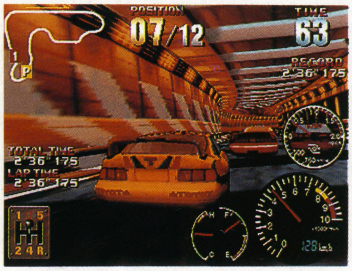
▲自機の弾薬，燃料には制限あり。が，こうして破壊した敵の倉庫や製油所から燃料etc.を奪うこともできるのだ

レブ・リミット（仮称）

白熱の4人同時対戦！

▲作成したオリジナル・マシンはコントローラ・パックに記録できる。それらを持ち寄れば，オリジナル・マシン同士の対戦を楽しむことができるぞ！

▶用意されているレースモードは，スプリント，耐久，ゼロヨン（ゼロセン）の計3種類



◀レース終了後は，リプレイ・モードで自分の走りを確認することができるぞ

モータースポーツ・ファン必見！

アーケード作品にも劣らないハイ・クオリティなCGが目を引く，N64初の本格レーシング・ゲーム『レブ・リミット』。

本作には3種類のレースモードが用意してあり，プレイヤーは好みのレーシング・マシンを作ってレースに参戦することができる。レース内容によっては車の性能を変える必要があるため，プレイヤーにはドライビング・テクニックだけでなく，チューニング・センスといったものも要求されてくるわけだ。

重力，またはタイヤと路面の摩擦（まさつ）といった細部まで忠実にシミュレートされているこのゲーム。発売日未定ながら要注目の作品だ。

チーム監督システム

本作ではドライバーとしてマシンをあやつるだけでなく，チーム監督として各レースに参戦することもできる。チーム監督としての参戦を選択した場合，プレイヤーが行なうのはピットインのタイミング等の指示。マシンの操作は契約ドライバー（＝CPU）が行なってくれるため，作り上げたオリジナル・マシンの本当の能力をレースで試すことができるのだ。

▲プレイヤーのマシンだけでなく，敵車もタイヤ交換等でピットインを行なう。インチキなしだ

決定盤!?

とことん ぷよぷよ通

■対応機種
・アーケード
・メガドライブ
・ゲームギア
・セガサターン
・PC-9821&DOS/V
・スーパーファミコン
・SFC版『リミックス』
・PCエンジン
・プレイステーション
（11月15日発売予定）
・Windows95
（11月15日発売予定）

毎度おおきに，「とこぷ一通」です。さっそくだけど，PS版とWin95版の『ぷよ通』の発売日＆価格が決まったぞ。ともに11月15日発売予定で，PS版は正式名称が『ぷよぷよ通決定盤』で4,800円，Win95版が5,800円だ。今月は耳よりな情報が満載だぞ。　（講師：大出綾太）

PS版発売記念！ コンパイル社長インタビュー

今月はプレイステーション版『ぷよぷよ通決定盤』発売記念ということで，コンパイル社長の仁井谷正充氏のインタビューをおとどけする。じっくりと読んでね。

――PS版のウリは何ですか？

仁井谷：基本的にはサターン版と同じですが，各所をパワーアップしています。具体的には，まず「とこぷよ」が入りました。今回は，びっぐぷよやカーバンクルはまったく登場しません。もう一つは，漫才デモをしっかり作り込むということですね。声優がウチの社員だったんで，もっとうまくなるように特訓してます。キャストは全員変わって，音声もすべて録りなおしました。アルルとシェゾは，マスターズ大会のオーディションで優勝した2人にお願いしてます。ちなみに私はサタンをやってますんで。あとは，ばよえ～んツアー'96の名勝負がムービーで入ります。

――キャンペーンも展開されるそうですが。

仁井谷：「いくぜ！ぷよステーション」というコンセプトでやります(笑)。初回特典として，PS本体を“ぷよステーション”にするための目玉のステッカーをつけます。さらに，予約特典で来年の描き下ろしカレンダーを先着5万名にプレゼント，もう一つ購入特典として，アンケート返送者に抽選でぷよステーションポップが当たります。あと，12月22日にPS版のマスターズ大会があります。SCEさんが全国のショップで大会を開いて，その後に全国8か所で地方予選を行ない，全国大会をコンパイルで開催します。

――PS初参入ということで苦労した点はありますか？

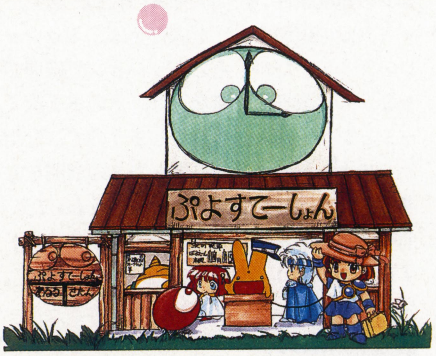
仁井谷：やはりノウハウがないのが苦しかったですね。ただ，基本部分は変化していないので，その点は助かりました。これまでに寄せられた意見を参考にして作ってるんで，デキはいいと思いますよ。

――Windows95でも『ぷよ通』がでますが，こちらはどうですか？

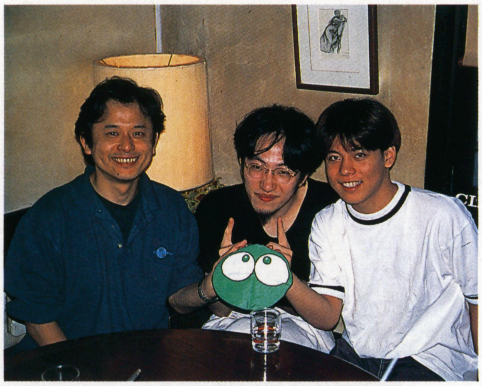
仁井谷：こちらには「なぞぷよ」が追加されています。ほかにムービーを入れたり，コミックなども同梱する予定です。Win95版は全世界でだせるんで，海外でも発売したいと思ってます。ロサンゼルスをその拠点にして，来年ぷよ大会を開催する予定です。将来的には“インターナショナル”と題して『DS』も海外展開し，ゆくゆくはインターネットなどにも取り組みます。『ぷよ』の次回作ではインターネットをからめると思いますよ。

――『ぷよ』の今後の展開は？

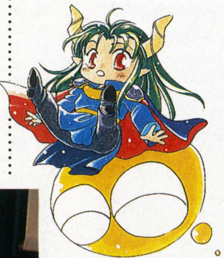
仁井谷：まず，早く「ぷよ譜」を作りたいんです。囲碁や将棋のように。で，新聞に載せるのが夢(笑)。とにかく長期に展開して，世代を越えて遊べるようにしたいですね。また，ハードごとのマスターズ大会も積極的にやろうと思ってます。だれが最初に15連鎖できるか，というコンテストもおもしろそうですし，いま試験的にやっている団体戦での全国大会も開催したい。高校や大学に「ぷよぷよ部」を作るのが目標です。それから今後は，3～4連鎖の組みかたや戦略を解説するムービーをソフトに入れていく予定です。つねに初心者が楽しめるようにと思ってるんで，こういう攻略法の紹介はどんどん取り入れていきます。とりあえず半年後を目標に，戦略集や「とこぷよ」「なぞぷよ」を入れたソフトを，PSとサターンで発売しようと思ってます。



▲これがぷよステーションのイラスト。40×70cmの巨大サイズだ。つりさげるとスウィングする



▲出席者は左から，コンパイル社長の仁井谷正充氏，'96東京おもちゃショー・マスターの田中浩生氏，テレビ東京系「TVチャンピオン」第2回TVゲーム王の北村純一氏



イラ特できませんでした「みんなでぷよぷよ」

先月紹介したWin95版『ぷよ』は，現在発売中になっております。お伝えできなかった情報としては，マウスで操作できる，画面下のボタンでアイコン化や途中終了が可能，壁紙が収録されている，などです。終わり。

つづいて大会のお知らせ。「ぷよぷよシルバー大会'96」が，敬老の日の9月15日12時より，浅草ROX3スーパーマルチコートにて開催されるぞ。60歳以上限定のシルバー大会では，ぱよえ〜んツアー'96で開催されたシルバー地方大会の優勝者と，当日の予選通過者が本戦を争い，優勝者には温泉ペア旅行と，来年3月30日に開催予定の第三回全日本ぷよマスターズ大会シード権（招待）が贈られる。また参加賞としてぷよまんもプレゼントされるのだ。当日は一般大会やジャンケン大会，ぷよまん本舗の出張販売もあるそうなので，観戦がてら参加しにいこう。

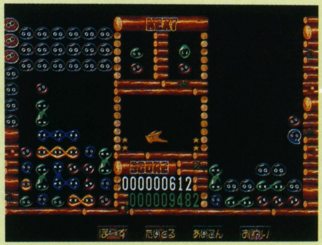
来月は，ぱよえ〜んツアー全国大会やシルバー大会のレポートなどをおとどけする予定。それから，8月25日に愛知県蒲郡市で行なわれたモーターボート記念競走前夜祭という催しで，ぷよ大会がありました。これもちょこっと報告します。というのも……。　**（つづく）**

▲【京都市・渡瀬右京】予告どおり，男性キャラ特集だー！　ゴー！

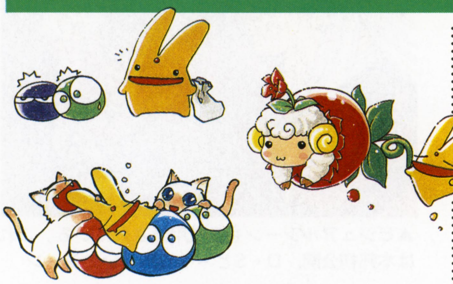
▼【北海道苫小牧市・百瀬竜太】いい雰囲気でてますねぇ。好きです

▲【北海道空知郡・雷光戦士】自分の好きなように描くのがイチバンです

▶【東京都大田区・みどひ】お初ありがとう。遅くなってゴメンね



◀Win95版『ぷよ』です。Mac版は秋ごろか？



――元祖ぷよまん本舗はいかがですか？

仁井谷：10月1日に広島の宮島に新店舗ができますが，ここではカレー屋とお好み焼き屋をやります。お好み焼き屋ではぷよ焼きや宮島焼き，カレー屋ではぷよカレーやミノタウロスカレーとか，そんなカンジでいきます。そのつぎは12月1日に福岡での出店を考えていて，からし明太子を「すけとうたらこ」として売る予定です。ゆくゆくは全国の特産品やおみやげを，全部魔導キャラにしていきたい。パパキスタの千枚漬けとかね（笑）。

――せっかく強者プレイヤーにきていただいているので聞いておきたいんですけど，現在『ぷよ通』でのハヤリの戦法は何ですか？

田中：以前は階段積みからの折り返しが多かったんですけど，いまは挟み込みが主流です。『ぷよ通』は後攻め有利だと思っているので，7〜8連鎖を越える終盤では，相手にあわせて手を変えます。たとえば，相手が5連鎖で仕掛けてくれれば，それが動いているあいだに連鎖を伸ばしたり同時消しを作る。だから，相手にさきに点火させるために，7〜8連鎖の主砲と2〜3連鎖の副砲を用意して，副砲を点火して相手に起爆させてから主砲を動かすというのがいいですね。あと，序盤で2連鎖というのも，意外と有効ですよ。

北村：田中さんほどのプレイヤーになると，自分のフィールドよりも相手側を見て，いちばんいやがるタイミングで仕掛けてきますよ。あと，2色で発火できるような積みかたもしています。4色発火なんてのもありますけど。

田中：まあ4色発火にしちゃうと，ムダなスペースを使ってしまうんです。残りスペースで何連鎖組めるかという「飽和連鎖量」なんて言葉があるんですけど，それが減ってしまうんで，実戦では2色発火が妥当ですね。

北村：自分が組んだ仕掛けの連鎖数が，相手の飽和連鎖量を越えた瞬間に点火するという技もありますね。それから，強い人になると「田中スペシャル」といった名前がついた技を持ってるんですよ。連鎖尾で色をずらして3連鎖くらい作るんです。

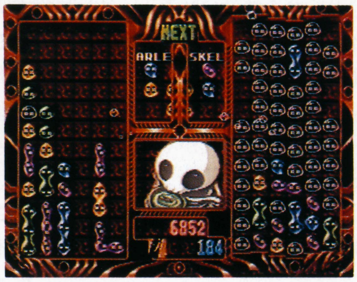
――実戦では何連鎖くらいが主流なんですか？

田中：というより，『ぷよ通』は連鎖よりも点数が問題なんです。連鎖数が少なくても，同時消しや多数個消しを利用すれば勝ててしまう。なので，いまでは5〜6万点が勝負ラインと言われてます。4個消しで12連鎖するとだいたい5万点なんですが……。

仁井谷：うーん，こういう話をさっきの攻略ソフトに入れたいなあ。

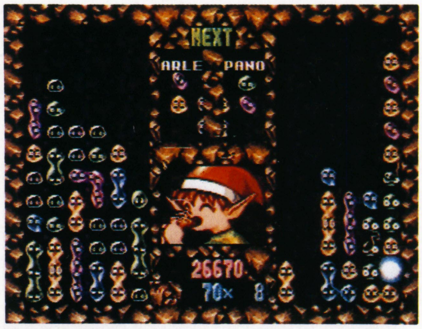
――それでは最後に読者へメッセージを。

仁井谷：PS版の『ぷよ通』を買って，ぜひPSマスターズ大会や第3回マスターズ大会に挑戦してください。お待ちしてます。



◀こちらはゲーム中の画面。見ためはサターン版と変化ないね

▼12月に開催されるPSマスターズ大会に向けて練習しておこう。大会の詳細は後日お伝えするぞ



▲これがPS版の画面だ。漫才デモの内容はほとんど同じだけれど，音声部分はすべて新録。楽しみ

俺コレ

俺：ベニー松山

今月のお題
BASTARD!!
〜虚ろなる神々の器〜

スーパーライト　メンソール
SUPER Light Menthole

来年流行が過ぎたころ行ってみよう 日焼け必至の夏のお台場

夏も，終わってしまったなあ。皆，無事に猛暑残暑を乗り切ったかのう。わしじゃわしじゃ，ベニ松じゃ。

おっと，まだ二十代ギリギリ後半じゃ。老け込むのはチト早いかの。

てなワケで，だるい身体にムチ打ち，東京の流行スポットお台場に行ってみたぞ。高層ビルに囲まれて照り返しのキツイ小さな湾で，若者たちがウィンドサーフィンやら泳ぎやらに興じておった……おっと，また老化が。けどあの海って，泳いでも大丈夫なのかなぁ。何でも，東京都ですら正体のわからない古い下水パイプがあるとか…今日日の大腸菌は文字どおりナメてかかれないから注意しような。

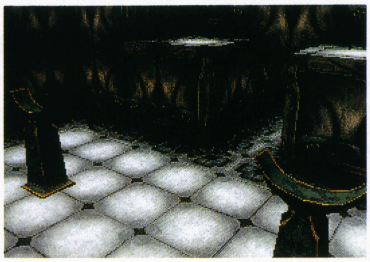
▲戦闘画面。陣形や相性によって攻撃・防御補助，そして固有の奥義が発動できる。敵も同様だ

PS版『バスタード!!』制作快調！ シナリオ終わってベニ松はお気楽(ウソ)

今回は俺コレ・スーパーライトメンソールはじまって以来初の，M：tG以外のお題でいってみようと思う。俺がシナリオを担当している，現在急ピッチで制作進行中のPSソフト『バスタード!!』のレポートだ。

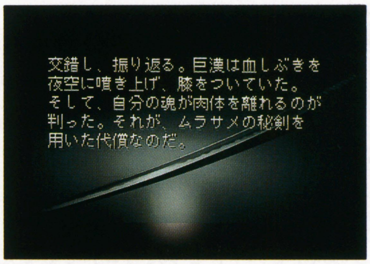
原作のコミックを知っている人は多いと思うけど，漫画にあまり縁のない読者のためにざっと説明しておこう。主人公ダーク・シュナイダー（D・S）は400年を生き，伝説の魔人と恐れられる無敵の魔導士。彼は科学文明の世界が滅亡した後の，剣と魔法が支配する時代を舞台に，その無限の魔力と不死身の肉体，無数の破壊呪文を武器に縦横無尽，絶対無敵に暴れ回る。とにかく強い超絶美形——それがD・Sだ。

今回のPS版はRPG, リアルタイムに処理される3Dフィールドを探索するタイプだ。全体を見れば至ってオーソドックスな作りだが，陣形やキャラクター間の相性を取り入れたフォーメーション・バトルや，上下左右あらゆる方向を見渡せるダンジョン・システムなど，細部は凝りに凝りまくっている。俺様も限界値まで気合いを入れてスクリプトを書いた。原作を知らない人でも全然オッケーだぜ！



◀高低差のある3Dダンジョンをなめらかに移動。野外もある

▲ビジュアルシーンも多数用意されている。これは本邦初公開，D・Sとネイの出会いのシーン



◀精細グラフィックに乗り，スクリプトが表示されるのだ

ニコチン・タールの部屋

とか元気に言ってるけど，実際のトコロは気が遠くなるよな道のりだったのだよ。

まーとにかく大変だった。この企画に参加してから2年以上が経つワケだが，シナリオを書きはじめる前の準備段階が長いわ苦しーわ，今年になってやっとスクリプトに入ったと思ったらいくら書いても終わらねーわ。最後にはセタに通いで仕事するハメになったもんね。

その甲斐あってシナリオは400字詰原稿用紙にして1000枚を優に超えてしまった。だが，終わったのだ。山は越えたのだ。あとは俺様は家で『風来のシレン』でもやりながらゴロ寝をしていればゲームはできあがるのだ！

さようなら，セタ！　ありがとう……そしてグッドバイ！　……って，ゲーム制作はそんなに甘いモンじゃねーんだよな。万全の完成度を期するべく，俺様は今日もセタに通うのだ。安息の日々はまだまだ遠い。んーでも，ただのキャラゲーじゃないから期待して待っててくれい。ちょっと宣伝入ってる？　俺はウソ言わないって！

最後にギャザ関連の朗報だ。先月紹介したパソコン版の通信対戦機能を追加するソフトが年末に発売されるそうな。詳細はまた！

▲こんなにアツい対戦が，ネット上でくり広げられるのか？　板場，今夜は寝かさないよ♥

バスタード ©Kazushi Hagiwara 1996　©1996 SHUEISHA　©1996 SETA CORPORATION
※画面は開発機器上で撮影したものです

これ1冊であらゆるエンターテインメント・ソフトの情報がわかる！
96年9月に発売される全250本を収録

HOT INFORMATION SUPER SOFT

スーパーソフトホットインフォメーション

10

1996

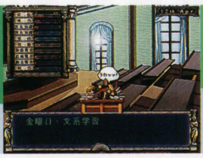
CONTENTS

4 Windows95(24作)
7 Windows3.1(17作)
9 ハイブリッド:Windows&Macintosh(25作)
12 PC-9801&9821(2作)
12 X68000(0作)
12 FM TOWNS(1作)
13 Macintosh(14作)
14 ピピンアットマーク(0作)
15 DOS/Vパソコン(4作)
16 ニンテンドウ64(2作)
17 セガサターン(33作)
22 プレイステーション(46作)
28 PC-FX(4作)
29 スーパーファミコン(14作)
31 3DO(0作)
31 PCエンジン(0作)
31 バーチャルボーイ(0作)
31 プレイディア(0作)
31 レーザーアクティブ(0作)
32 ゲームボーイ(2作)
32 ゲームギア(1作)
33 アーケードゲーム(10作)
36 ネオジオ&ネオジオCD(3作)
37 ゲーム・ミュージック&ビデオ(48作)

今月の売れ筋パソコン・ゲーム HOT 20

今月の本誌でも攻略記事を掲載している，富士通パレックスの育成＆恋愛SLG『エーベルージュ』がトップに立った。僅差の2位は『三國志Ｖパワーアップキット』。ユーティリティとはいえ，あいかわらずの高人気を得ている。以下，上位には大きな変動がなく安泰といったようすだ。16位に登場した『ルナティックドーン トレジャーセット』は，『～開かれた前途』に攻略本と『タクラマカン』の体験版が同梱されているお買い得版。

1 エーベルージュ
初登場



●富士通パレックス ●9,800円
●SLG ●Win,Mac

2 三國志Ｖパワーアップキット
初登場

●光栄 ●6,800円／15,800円（本体同梱版）
●ユーティリティ ●PC-98

3 英雄伝説Ⅳ～朱紅い雫
前1位 3回

●日本ファルコム ●12,800円
●RPG ●PC-98

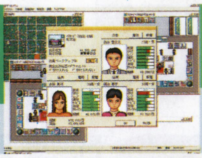
4 ルナティックドーン 開かれた前途
前3位 8回

●アートディンク ●8,800円
●RPG ●Win

5 マイクロソフト リターン・オブ・アーケード
前2位 3回

●マイクロソフト ●5,800円
●オムニバス ●Win95

6 ザ・コンビニ～あの町を独占せよ
前4位 3回

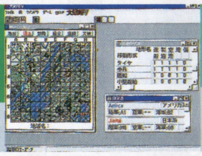


●マスターピース ●7,800円
●SLG ●Win95

7 バーチャファイターPC
↑前12位 2回

●セガ ●8,800円
●対戦格闘 ●Win95

8 大戦略Ｖ
前6位 5回

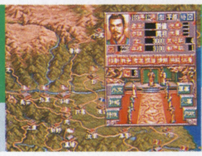


●システムソフト ●12,800円
●SLG ●Win

9 新世紀エヴァンゲリオンコレクターズディスクVol.3
前5位 3回

●ガイナックス ●6,800円
●素材集 ●ハイブリッド

10 三國志Ｖ
前7位 8回



●光栄 ●14,800円
●SLG ●Win95,Win,Mac,PC-98

11	三國志孔明伝	●光栄 ●12,800円 ●RPG ●Win	↑前19位 4回
12	大戦略Ｖワールドマップ集	●システムソフト ●3,800円 ●データ集 ●Win	初登場
13	柿木将棋Ⅱ for Windows95	●アスキー ●12,800円 ●将棋 ●Win95	前8位 2回
14	ファーランドストーリー狂神の都	●TGL ●9,800円 ●SLG ●Win95	初登場
15	ラッセン作品集	●シンフォレスト ●3,980円 ●画集 ●ハイブリッド	初登場
16	ルナティックドーン トレジャーセット	●アートディンク ●9,800円 ●RPG ●Win	初登場
17	提督の決断Ⅲ	●光栄 ●①12,800円 ②14,800円 ●SLG ●①Win95,Mac ②Win,PC-98	前11位 5回
18	ザ・レジェンド・オブ・エデン2	●AFOON ●6,800円 ●シューティング ●Win95	初登場
19	ジャングルパーク	●シナジー幾何学 ●5,600円 ●エンターテインメント ●ハイブリッド	前14位 2回
20	AI囲碁5	●アスキーサムシンググッド ●12,800円 ●囲碁 ●Win95	前16位 4回

●ランキング協力店

■パソコン・ゲームHOT20協力店

青森県 ●パソコンDaC☎0178-29-0111 宮城県 ●デンコードーCompCity仙台東口店☎022-291-4744●OAシステムプラザ仙台店☎022-268-5541 茨城県 ●コナン販売☎0292-43-8188 群馬県 ●パソコンランド21伊勢崎店☎0270-21-3121●ソフトショップラム☎0272-53-7594 長野県 ●マイコンランド長野店☎0262-63-0015 栃木県 ●ソフトプラザ遊基☎0286-39-4755 埼玉県 ●ビットマップ☎0492-83-0455 東京都 ●上新電機J&P町田店☎0427-23-1313 神奈川県 ●相沢時計店☎045-641-4337●マイコン・スクウェア・アライ☎0463-23-8484 岐阜県 ●オガワムセン☎0584-78-7687 愛知県 ●九十九電機名古屋１号店☎052-263-1655●三洋堂書店上前津☎052-251-8334店●パソコンプラザコムライン刈谷店☎0566-21-8073 京都府 ●上新電機J&P京都寺町店☎075-341-4441●ピコ☎075-365-3000 和歌山県 ●ニノミヤPCXtown和歌山☎0734-23-6336 大阪府 ●ユニオンコンピューターネットワーク☎06-644-0554●スタンバイVer.3☎06-641-1971 兵庫県 ●ICランドテレコム☎0799-23-1633 島根県 ●益田パソコンランド☎08562-2-0396 鳥取県 ●ダイイチ千代水店☎0857-31-2611 広島県 ●マルコンブルート五日市店☎082-922-5569 福岡県 ●パルテック☎093-571-2310 鹿児島県 ●馬場電機☎099-254-0110

■家庭用ゲーム機HOT10協力店

東京都 ●ラオックス・ザ・コンピュータゲーム館☎03-3251-3100●ソフマップ 神奈川県 ●ラオックス・ザ・コンピュータ館厚木店☎0462-22-8801●ファミコンSHOPカスタム☎045-904-2225 千葉県 ●ハチスケ津田沼パルコ店☎0474-78-6833

ソフトベンダー

TAKERU今月の売れ筋ソフト HOT 20

【ソフトベンダーTAKERUとは】いわばパソコン・ソフトの自動販売機。店頭のパッケージ版と同じ内容のソフトや，オリジナル作品が購入できる。箱などが簡略されているぶん店頭価格よりも値段が安い。通信を利用したオンライン・ショッピングも可能で，CD-ROMソフトやゲーム関連グッズなどが購入できる。 ソフトベンダーTAKERUに関する問い合わせ先 TAKERU事務局 ☎052-824-2493

	タイトル	メーカー	税込価格	ジャンル	機種	前号順位
1	アリウス	コラボソフトウェア	7,800円	AVG	ハイブリッド	初登場
2	メビウスリンク エクステンダー	I.MAGIC	3,800円	SLG	Win95	前1位
3	メビウスリンク for Windows95	I.MAGIC	7,800円	SLG	Win95	前2位
4	メビウスリンク2 for Windows95	I.MAGIC	6,800円	SLG	Win95	前3位
5	大戦略Ⅳ	システムソフト	2,500円	SLG	PC-98	↑前6位
6	クイックセーバープラスver2.0	ガヂェット	4,800円	ツール	PC-98	↑前17位
7	軍事資料データベース①第二次世界大戦・太平洋編	ジェネラル・サポート	9,800円	データベース	Win3.1／95	初登場
8	デジタルギプスvol. 2	エクシング	1,000円	ディスクマガジン	ハイブリッド	初登場
9	メビウスリンク2　プレアデスシスターズ	I.MAGIC	4,800円	SLG	Win95	前4位
10	電脳倶楽部99号	満開製作所	1,600円	ディスクマガジン	X68K	初登場
11	メビウスリンク2　レッドスターシフト	I.MAGIC	2,500円	SLG	Win95	↑再登場
12	栄冠は君に3	アートディンク	3,800円	野球SLG	PC-98	↑再登場
13	EXCITINGみるく第1話	サイレンス	1,500円	AVG	PC-98	前12位
14	さまーりぞーと中近東2～アラブ・ラブラブ・トラブル娘	超越数理学研究所	4,800円	SLG	PC-98	前13位
15	アナザージェネシス第1話	ソフトプラン	1,200円	RPG	PC-98	前15位
16	メビウスリンク	I.MAGIC	6,800円	SLG	Win3.1／95	前9位
17	ルナティックドーン	アートディンク	3,800円	RPG	PC-98	前16位
18	天下御免	アートディンク	3,800円	SLG	PC-98	前8位
19	電脳倶楽部 別冊拾参号	満開製作所	2,000円	ディスクマガジン	X68K	前18位
20	銀河英雄伝説Ⅲ	ボーステック	2,800円	SLG	PC-98,X68K	前20位

今月の1本！

マルチメディアCD-ROM「星・物・語」

■エクシング　■Windows95
■エンターテインメント　■2,400円
■9月21日発売予定

高画質フォトを収録したCD-ROMとグラビアで構成された「マルチメディアCD-ROM」シリーズ。今月発売される新タイトル『星・物・語』は，その名のとおり夜空に輝く星々の写真が収められている。星座，銀河，日食，月食，星雲など116点の写真データと，星座のイメージ・イラスト・データ24点が，それぞれ5種類の解像度で用意されており，鑑賞するだけでなく壁紙としても利用できるようになっている。宇宙の美しい芸術をデスクトップ上で手軽に堪能できるソフトだ。

◀オリジナルBGMも収録。プラネタリウム感覚で楽しめる

ソフトベンダーTAKERU常設店リスト

北海道 ●そうご電器㈱YES旭川店☎0166-26-2711●㈱デンコードー旭川パワーズ店☎0166-47-7778●㈲丸ヤ山本電器商会YESテクノランド☎0154-41-7430●そうご電器㈱YES札幌☎011-214-2850●㈱デンコードーDaC琴似店☎011-614-2020●㈱ヒロセGAMESTATIONTIME☎011-863-3820●そうご電器㈱YES小樽店☎0134-24-0381●ハラデンキ㈱本店☎0155-22-5522●㈱デンコードーDaC苫小牧店☎0144-34-1711●そうご電器㈱YESさいか☎0138-27-2551●そうご電器㈱YES北見店☎0157-31-7711 **青森県** ●㈱デンコードーDaC弘前本店☎0172-27-2251●㈱デンコードー青森本店☎0177-23-2356●㈱デンコードー八戸新本店☎0178-28-7575●㈱サン家電八戸店☎0178-45-3810 **岩手県** ●㈱デンコードー一関店☎0191-25-2440●㈱デンコードー盛岡本店☎0196-54-2772 **宮城県** ●㈱庄子デンキ古川店☎0229-23-3883●㈱デンコードー石巻バイパス店☎0225-94-3663●㈱デンコードー仙台本店☎022-261-8111●CompCityDac店☎022-291-4744●㈱庄子デンキコンピューター中央☎022-224-5591●㈱庄子デンキ泉中央店☎022-375-4855●そうご電器㈱YES仙台☎022-266-6212 **秋田県** ●㈱デンコードー秋田駅前本店☎0188-34-3151●㈱デンコードー秋北中央店☎0186-49-7161●㈱デンコードー能代バイパス店☎0185-54-7727 **山形県** ●㈱デンコードー南館店☎0236-43-4843●㈱デンコードー酒田店☎0234-33-1010●㈱庄子デンキ電激倉庫酒田店☎0234-24-3434●㈱庄子デンキ電激倉庫鶴岡店☎0235-22-9889●そうご電器㈱YES米沢店☎0238-23-6227 **福島県** ●㈱いわきマイコンショップ☎0246-23-0513●㈱デンコードー平中央店☎0246-21-8585●ラパークラオックスいわき店☎0246-29-2200●㈱デンコードー会津若松店☎0242-28-8484●㈱うすい百貨店デンキ売場☎0249-32-0001●㈱デンコードー郡山バイパス店☎0249-51-1113●㈱庄子デンキ粉又電激倉庫福島駅前店☎0245-21-2011 **東京都** ●㈱加登屋アクトブックスサンカマタ店☎03-3735-1551●サトームセン㈱メディアセンター☎03-5256-3267●マルゼンムセンECCS本店☎03-3255-4911●ソフマップ東京1号店Chicago2F☎03-3253-9190●ラオックス㈱ザ・コンピューターゲーム館4F☎03-3251-3100●ラオックス㈱ザ・コンピューターゲーム館5F☎03-3251-3100●九十九電機㈱パソコン本店2F☎03-3253-5599●T・ZONEミナミ☎03-3257-2774●ラオックス㈱ザ・コンピューターゲーム館6F☎03-3251-3100●㈲文洋堂ソフトワン☎03-3291-1919●九十九電機㈱インターネット館B1F☎03-3253-1899●㈱ビックカメラ渋谷ハチ公口店☎03-3477-0002●㈱ビックカメラ渋谷東口店☎03-5466-1111●T・ZONE新宿☎03-3342-1901●㈱ビックパソコン館池袋東口店☎03-3988-5722●ソフトピア池袋☎03-3985-3268●㈱ビックカメラビックパソコン館☎03-3984-0002●ラオックス㈱三鷹店☎0422-32-3741●㈱サン家電小金井店☎0423-85-3810●上新電機㈱J&P町田店☎0427-23-1313●ラオックス㈱調布コンピュータ館☎0424-84-0211●サトームセン㈱東久留米店☎0424-75-6310●㈱ムラウチコンピュータ館☎0426-42-6211●ラオックス㈱吉祥寺店☎0422-21-3471●上新電機㈱J&P立川店☎0425-36-4141 **茨城県** ●㈱カスミ家電C-YOUつくば店☎0298-51-1677●㈱カスミ家電C-YOU鹿島1番館☎0299-93-4420●ラオックスマルスズ取手店☎0297-74-1311●㈱カスミ家電C-YOU取手東店☎0297-72-5760●㈱川又書店駅前店☎0292-31-0102●㈱カスミ家電C-YOU東海店☎0292-87-0370 **栃木県** ●㈱コジマK&P宇都宮店☎0286-62-0002●パソコンショップDENSHO☎0286-35-2716●㈱ヤマダ電機Tecc.Landコンピューター館宇都宮店☎0286-32-5707●パソコンランド・ツーワン宇都宮戸祭店☎0286-43-7221●パソコンランド21足利店☎0284-43-1621 **群馬県** ●パソコンランド21伊勢崎店☎0270-21-3121●パソコンランド21桐生店☎0277-45-2721●パソコンランド21高崎店☎0273-26-5221●㈱ヤマダ電機Tecc.Landコンピューター館高崎店☎0273-63-6366●パソコンランド21前橋店☎0272-37-2521●㈱ヤマダ電機Tecc.Landコンピューター館前橋店☎0272-35-2266●パソコンランド21太田店☎0276-45-0721 **埼玉県** ●ラオックス㈱南浦和コンピュータ館☎048-861-3111●上新電機㈱越谷店☎048-966-1221●ラオックス㈱岩槻店☎048-757-2561●ラオックス㈱春日部コンピュータ館☎048-761-9171●ラオックス㈱新所沢店☎0429-23-2345●T・ZONE上尾店☎048-774-0511●㈱ランシステムパソコンショップ桃太郎☎048-575-0211●ソフマップ大宮店☎048-648-2011●㈱ヤマダ電機Tecc.Landコンピューター館入間店☎0429-65-7266 **千葉県** ●ラオックス㈱成田店☎0476-92-1711●ラオックスPAPA君津店☎0439-52-2011●ラオックス㈱市原店コンピューター館☎0436-21-5331●上新電機㈱J&P津田沼店☎0474-72-5211●ラオックス㈱ザ・コンピューター館千葉店☎043-245-9371●LAOX船橋ららぽーと店☎0474-34-3971●㈱カスミ家電C-YOU柏店☎0471-67-3334●ラオックス㈱八千代台店☎0474-85-2261●ハートフルインテリジェンスコンピューターハウスきさらず☎0438-23-8466●ナカムラデンキ&C-YOU江戸川台店☎0471-54-5300 **神奈川県** ●㈱ダイエー戸塚店家電オーディオ売場☎045-881-1261●㈱ダイオーコンピュータ館☎045-903-1985●㈱ダイオーICコスモランド鴨居店☎045-473-6233●㈱ビックカメラ横浜店☎045-320-0002●㈱大丸百貨店LAOX横浜伊勢佐木町店☎045-261-1251●ラオックス㈱ザ・コンピュータ館厚木☎0462-22-8801●ラオックス㈱秦野店☎0463-83-2300●㈱大丸百貨店LAOX・imon川崎店☎044-233-7161●㈱ノジマコムドック溝の口店☎044-812-2404●サトームセン㈱相模大野店☎0427-41-7786●上新電機㈱J&P相模原店☎0427-55-2831●㈱ウェーブ・アイ大和店☎0462-63-9898●ラオックス㈱大和店☎0462-61-2011●㈱ウェーブ・アイ湘南台店☎0466-43-1771●シータショップ藤沢店☎0466-27-9628●長崎屋サン家電平塚駅前電化センター☎0463-23-3810 **山梨県** ●㈱ライフインナカゴミ本店☎0552-24-5431●㈱丹沢電機☎0552-32-5033●㈱システムインナカゴミ昭和店☎0552-75-8800 **新潟県** ●パソトピアコスモス☎0255-25-5867●ラオックス㈱上越店LAOXEDSS☎0255-22-7341●㈱ピックゲーム館☎025-243-5135●㈱ピックウインドウズ館☎025-233-5791●㈱ピックスーパーマルチメディアセンターPiC☎025-245-4545●PCさぽーと☎0258-27-6033●㈱ヤマダ電機Tecc.Landコンピューター館長岡西店☎0258-27-5022●パソトピアコスモス柏崎店☎0257-21-2503 **愛知県** ●ちくさ正文館書店ターミナル店☎052-732-3601●COMPMART大須マルチメディアランド☎052-252-0181●マルゼンムセン名古屋第1アメ横店☎052-263-1626●コムロード上前津本店☎052-263-5828●上新電機㈱J&P大須店☎052-262-1141●三洋堂書店パソコンシグマ☎052-251-8334●COMPMART名古屋☎052-589-3000●COMPMART一宮☎0586-26-2351●㈱エイデンサカキヤテクノ岡崎店☎0564-53-2140●㈱コムロード岡崎店☎0564-25-5635●COMPMART小牧☎0568-74-0335●エイデンスーパーエレクトロニクスストア西尾店☎0563-57-8211●㈱エイデンサカキヤエイデン知立店☎0566-84-0121●㈱エイデンサカキヤテクノ東海店☎052-603-2521●COMPMART向山☎0532-64-1231●コムロード豊橋店☎0532-53-9214●㈱エイデンサカキヤテクノ豊川店☎05338-4-9281●㈱コムロード豊田店☎0565-32-3932●COMPMART豊田☎0565-32-9061 **岐阜県** ●パソコンショップコムロード岐阜店☎0582-66-0288●㈱エイデンサカキヤコンプマート岐阜☎058-296-1091●㈱エイデンサカキヤテクノ高山店☎0577-32-7071●㈱エイデンサカキヤテクノ多治見店☎0572-23-5131●㈱エイデンサカキヤテクノ大垣店☎0584-81-5221●パソコンショップコムロードヤナゲン岐大店☎05832-7-1111 **静岡県** ●㈱すみやパソコンアイランド沼津店☎0559-23-5700●コムロード沼津店☎0559-62-5899●㈱すみやパソコンアイランド国吉田店☎054-263-5900●㈱すみやパソコンアイランド静岡駅前店☎054-255-8819●㈱メルバ浜松本店☎053-464-8412●㈱コムロード浜松店☎053-453-0614●㈱すみやパソコンアイランド浜松店☎053-473-3022●上新電機㈱J&P浜松店☎053-457-3711●㈱すみやパソコンアイランド浜松宮竹店☎053-463-3711●㈱すみやパソコンアイランド富士店☎0545-51-7227 **三重県** ●河合無線㈱ELFA電気館☎0596-22-1111●河合無線㈱Bax久居店☎0592-56-6111●㈱エイデンサカキヤエイデンときわ店☎0593-54-3961●河合無線㈱上野店☎0595-24-3711●河合無線㈱スーパーセンターBax電気館☎0592-28-2111●㈱エイデンサカキヤエイデン津店☎0592-38-1061●EIDEN鈴鹿店☎0593-82-4221 **長野県** ●㈱エイデンサカキヤテクノ小諸店☎0267-25-0011●㈱エイデンサカキヤEIDEN松本店☎0263-28-3071●㈱マイコンランド本店☎0268-24-3515●㈱エイデンサカキヤテクノ諏訪店☎0266-57-1631●ラオックスヒナタ㈱コンピューター館☎0262-37-2221●ラオックスヒナタ㈱川中島店☎0262-86-3161●㈱エイデンサカキヤテクノ飯田店☎0265-52-6811 **富山県** ●無線パーツ㈱富山マイコンビル☎0764-21-6822 **石川県** ●㈱うつのみや本店B1F☎0762-34-8111●㈱アイディ☎0762-51-6030●無線パーツ㈱金沢マイコンビル☎0762-31-6822●OAハウスフレンド☎0762-44-7371●サンミュージックOAプラザ☎0762-48-6131 **福井県** ●3Qエレキ館敦賀店☎0770-24-0988●タウンズタケベ☎0778-22-9595●エジソン☎0776-26-2228●㈱ニノミヤPCXTOWN難波店☎06-643-3217●上新電機㈱J&Pテクノランド☎06-634-1211●上新電機 **大阪府** ㈱J&Pメディアランド☎06-634-1511●ニノックスエレホビー店☎06-632-2038●㈱ニノミヤPCXTOWN日本橋店☎06-647-2038●㈱ソフマップ5号店☎06-634-6306●㈱ソフマップ7号店☎06-634-4128●エキサイト三番街店☎06-374-3311●上新電機㈱J&P岸和田店☎0724-37-1021●上新電機㈱J&P高槻店☎0726-85-1212●上新電機㈱J&P千里中央店☎06-834-4141●上新電機㈱枚方バイパス店☎0720-48-1211 **滋賀県** ●OAショップ☎0775-63-2077 **京都府** ●上新電機㈱J&P京都寺町店☎075-341-3571●タニヤマムセンやましな電遊館☎075-595-0200●上新電機㈱J&P京都1ばん館☎075-323-1511 **兵庫県** ●㈱星電社三宮本店南館PC-PORT3F☎078-391-8171●上新電機㈱J&Pさんのみや1ばん館☎078-231-2111●上新電機㈱J&P西宮店☎0798-71-1171●㈱コンパックス☎0792-94-8244●上新電機㈱J&P姫路店☎0792-22-1221 **奈良県** ●上新電機㈱郡山インター店☎07435-9-2221●上新電機㈱J&P学園前店☎0742-49-1411●上新電機㈱奈良一番館☎0742-27-1111 **和歌山県** ●上新電機㈱J&P和歌山店☎0734-28-1441 **鳥取県** ●㈱ダイイチ千代水店☎0857-31-2611●㈱ダイイチ米子店☎0859-33-7211 **島根県** ●㈱ダイイチ出雲店☎0853-23-2451●㈱ダイイチ松江店☎0852-23-8611 **岡山県** ●㈱ダイイチ岡山パソコンシティ☎086-227-3011●㈱ベスト電器コンピュータウンおかやま☎0862-23-3274●㈱ケーアイツー遊コン中山下店☎086-223-0230●㈱ケーアイツー遊プラザメディオ店☎086-252-4212●㈱ケーアイツー遊コン倉敷2号店☎086-424-1843●㈱ダイイチ倉敷店☎0864-22-2011 **広島県** ●㈱ダイイチ呉パソコンシティ☎0823-25-6511●松本無線パーツ㈱広島店☎082-243-4451●ダイイチコムシティ2F☎082-248-4343●PC-遊☎082-241-1359●㈱ブルートハイパーブルート五日市店☎082-921-5040●㈱ダイイチ三次店☎08246-3-6121●㈱ダイイチコムシティ福山☎0849-21-1200 **山口県** ●コンピュータウンシーモールしものせき☎0832-31-4797●㈱ダイイチ岩国店☎0827-21-2111●㈱ダイイチ山陽無線☎0839-22-1313●㈱ダイイチ徳山店☎0834-21-1590●㈱ダイイチ防府店☎0835-24-5521●㈱ダイイチ柳井店☎0820-22-5111 **徳島県** ●徳島そごう7F事務機売場㈲タムラ☎0886-25-4056●㈱ジョイメイト徳島本店☎0886-55-4559 **香川県** ●㈱ジョイメイト高松店☎0878-67-0256●ダイイチ高松パソコンCiTY☎0878-23-4311●㈾野田屋電機高松店☎0878-51-4545●ICランドニューメディア☎0877-62-7563 **愛媛県** ●㈱ダイイチ松山店☎0899-31-6711●㈱メルバコムランド松山☎089-970-5316●㈱ベスト電器コンピュータウン松山店☎089-935-5848 **高知県** ●㈱メルバ潮江店☎0888-33-6001●㈱ベスト電器コンピュータウン桟橋店☎0888-33-3005 **福岡県** ●㈱ベスト電器コンピュータウンくるめ☎0942-38-0111●アプライド㈱久留米店☎0942-33-7968●アプライド㈱博多本店☎092-481-7800●㈱ベスト電器コンピュータウンふくおか☎092-752-0001●㈱寿屋エレデ博多寿屋☎092-281-4411●㈱ベスト電器コンピュータウンこくら☎093-551-1081●㈱ベスト電器コンピュータウンくろさき☎093-621-3541●㈱ダイイチデオニー小倉本店☎093-551-6339●パルテック小倉駅前店☎093-511-2310 **長崎県** ●㈱ベスト電器コンピュータウンさせぼ☎0956-22-8660●㈱ベスト電器コンピュータウン長崎☎0958-28-1188 **熊本県** ●㈱寿屋本荘店マイコンコーナー☎096-372-5411●㈱ベスト電器コンピュータウンくまもと☎096-322-4180●上新電機㈱J&P熊本店☎096-382-2121●アプライド㈱熊本店☎096-384-0901 **大分県** ●㈱ベスト電器コンピュータウンおおいた☎0975-32-9396●アルファテック大分店☎0975-38-2666 **宮崎県** ●㈱寿屋宮崎寿屋百貨店☎0985-27-4111●㈱ベスト電器コンピュータウンみやざき☎0985-22-8325 **鹿児島県** ●㈱ダイイチダイワ鹿屋店☎0994-41-2250●㈱ベスト電器鹿児島パソコン館☎0992-23-2081●㈱馬場電機☎0992-22-3131 **沖縄県** ●㈱マイクロプラス☎098-936-2030●㈱ベスト電器コンピュータウンおきなわ☎098-862-7588

Windows95

WINDOWS95専用

第8弾

おなじみシナリオSLGの最新作は4章構成

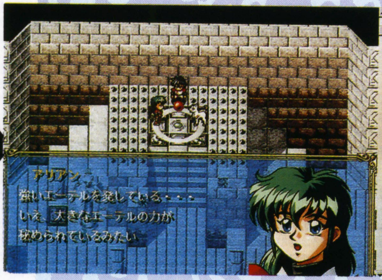
今回から対応機種がPC-98からWindows95に変更となった『ファーランドストーリー』シリーズも，通算8作目となる。パソコンのみならず家庭用ゲーム機向けのソフトまで考えあわせても，屈指の長寿シリーズだ。

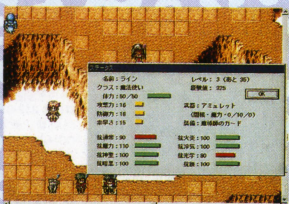
明快なストーリー展開に，むずかしすぎず，やさしすぎないゲーム・バランス。派手というほどではないが，ツボを押さえたグラフィックと演出。わかりやすいゲーム・システムに，新作が発売されるたびになにかしら導入される新要素。シナリオSLGと称されるジャンルの特質を，ここまでキッチリとまとめて完成度を高めたシリーズは，ほかには見あたらない。続編もののゲームにつきもののアタリ・ハズレの問題は，このシリーズとは無縁のようだ。

さて『狂神の都』だが，本作は全体が四つのシナリオにわかれた大作となっており，第1章をクリアすると，2，3章は好きなほうから遊べるようになっている。しかも第2章の舞台はシリーズ第6弾『神々の遺産』のトスカナ，第3章は第7弾『獣王の証』のゴルドワナ地方になっていて，それぞれの作品で登場した人物が新登場のキャラクターたちとともに，新たな活躍を見せてくれる。システム的には前作までの「特殊攻撃」「広範囲攻撃」などにくわえて「合体攻撃」「防御」などが導入されており，戦闘シーンの戦略性もさらに高まっているぞ。　　（煌竜）

ファーランドストーリー 狂神の都

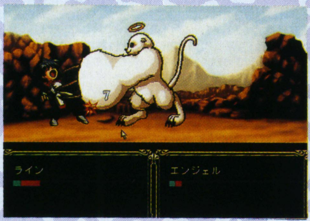
■TGL　■SLG
■9,800円　■発売中





◀▼メイン・シナリオの舞台は魔法が発達した天空都市エルダ。暴走する師匠を止めるため，主人公は戦う

▼戦闘のアニメーションは，あいかわらず派手かつコミカルだ



▲オープニングより。彼は6作目に登場した「ゼロ」（第2章に出演）

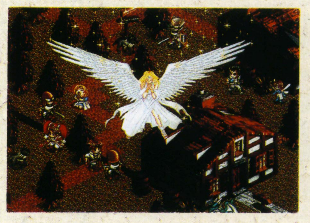
特報

新シリーズ『ファーランドサーガ』

今年11月，新たなスタイルの『ファーランドストーリー』が登場する。その名も『ファーランドサーガ』だ。ゲーム・システムは基本的にこれまでと同じシナリオSLGだが，画面描写にクォーター・ビューを採用。3Dレンダリングによって，さらに美しく高速にグラフィックが展開する。簡単にストーリーも紹介しておこう。

「17年前の大戦で両親を失った少年レオンは，バース国の騎士ブライアンに連れられて歴史的な和平会談が行なわれる王都に向かおうとしていた。しかしそこで陰謀に巻き込まれ……」

このほか『ファーランドレジェンド』なる作品の発売も予定されている。こちらはカードゲームになるそうなので，シリーズのファンは要チェックだ。



▲画面の美しさは見てのとおりだ。なお，画面写真は開発中のもの

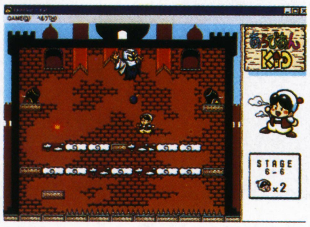
▲当然ビジュアル・シーンも健在。クォーター・ビューの操演に注目！

今月の新作

移植版を中心に，今月もかなり強力な顔ぶれがそろっている。ゲームマシンとしてのWindows95の実力を，各メーカーが理解しはじめたということだろうか。『リトルビッグアドベンチャー』『ゾンビウォーズ』は，いずれも海外でヒットを飛ばした作品だ。国産では，全100万面という変わりダネの『大逆鱗』に注目。『餓狼伝説3』も気になるところだ。

あらびあんKID for Windows

9/6　■アスキー　■アクション
■4,950円　■CD-ROM



魔王の手に落ちた姫を救うため，ジャンプ，ロープのぼりなどの多彩なアクションを使いわけて進んでいくアクション・ゲーム。森，地下道などのステージは全36面で，ボスキャラも登場する。

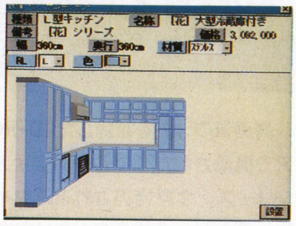
ディスクステーション12号

9/6　■コンパイル　■ディスクマガジン
■1,980円（税込）　■CD-ROM

魔導物語～はちゃめちゃ期末試験／ボンバースルーGOGO～ジャンプヒーロー外伝2／あっぷるそーすスナイパー／幻世快進撃／なぞぷよ／の一コネハートランド／映像データなどの記事を収録。

マイホームドリーム2 for Windows95

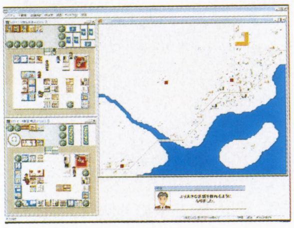
9/6　■ビクターエンタテインメント　■SLG
■9,800円　■CD-ROM



［Windows3.1から移植］家の建築を請け負うSLG。顧客の要望を聞き，土地の選定，設計，内装決定を行なう。設計図作成中に立面図や展開図を見たり，土地を見くらべて買える機能がついた。

ザ・コンビニ パワーアップ・キットVol.1

9/13 ■マスターピース ■ユーティリティ ■4,900円／11,800円(本体同梱) ■CD-ROM



コンビニエンス・ストア経営SLGの機能拡張ソフト。ライバル店にスパイを送り込んだり，表示機能改善，天気のビジュアル表示などのほか，七つの追加マップを収録している。本体同梱版も発売。

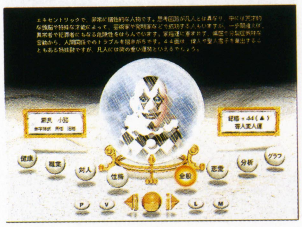
リトルビッグアドベンチャー for Windows95

9/13 ■エレクトロニック・アーツ・ビクター ■AVG ■7,800円 ■CD-ROM

［海外から移植］『アローン・イン・ザ・ダーク』のスタッフによる，ポリゴン使用のアクションAVG。ファンタジックな世界感と，個性ある登場人物たちの存在感がウリ。吹き替え，字幕の両対応。

桃源紀行95

9/13 ■ロディック ■占い ■12,800円 ■CD-ROM



［Macintoshから移植］「姓名判断」をテーマにしたソフト。名前をもとに8項目にわたって診断する機能のほか，命名・改名，相性診断，会社名・商品名診断などのモードを搭載している。

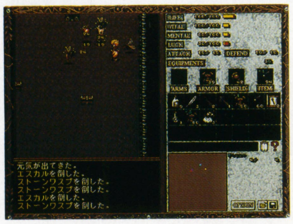
餓狼伝説3

9/19 ■ゲームバンク ■対戦格闘 ■7,800円(予価) ■CD-ROM

［ネオジオから移植］SNKが発売した同名人気シリーズの第4作を移植。オーバースウェーライン・システムを導入し，三つのラインで奥行きのある闘いができる。潜在能力や超必殺技も忠実に再現。

大逆鱗

9/19 ■ゲームバンク ■ARPG ■7,800円(予価) ■CD-ROM



［FM TOWNSから移植］『ドラゴンスレイヤー』シリーズで有名な木屋善夫のプロデュースによるアクションRPG。簡単，手軽なルールと操作性がウリ。探索する地下世界は100万面におよぶ。

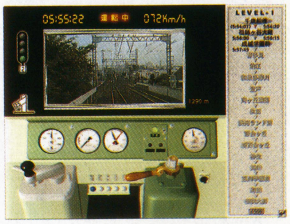
ニード・フォー・スピードSE

9/20 ■エレクトロニック・アーツ・ビクター ■レーシング ■7,800円 ■CD-ROM

［海外から移植］ポルシェやランボルギーニ，フェラーリなど，世界の名車の運転環境を再現したゲーム。自動車雑誌から提供されたデータにもとづいたリアルな運転感覚が楽しめる。全8コース。

トレインシミュレータ小田急線

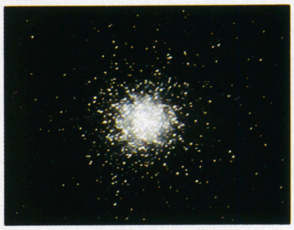
9/20 ■ポニーキャニオン ■SLG ■5,800円 ■CD-ROM



［Macintoshから移植］列車運転SLGの最新作は，私鉄小田急線。千歳船橋から相模大野間の，多摩川や多摩丘陵の自然をバックにした区間を走り抜ける。特急ロマンスカーの情報なども収録。

マルチメディアCD-ROM「星・物・語」

9/21 ■エクシング ■エンターテインメント ■2,400円 ■CD-ROM



四季折々の星座や銀河，日食，月食など，天体現象に関する写真を収録したソフト。116枚の写真を5種類の解像度で，また星座のイラスト・イメージ・データ24枚を収めている。

プレジデント・アイドル ～党首養成大作戦！

9/21 ■エクシング ■SLG ■6,800円 ■CD-ROM

突如出現した19歳の美少女党首の秘書となって，彼女を教育し1か月後のテレビ討論までに立派な政治家に育てあげるSLG。実在政治家・芸能人をモデルにした46人のキャラクターが登場する。

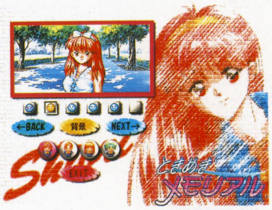
Windows95ミステリーセレクションNo.4 時を超えた手紙

9/27 ■リバーヒルソフト ■AVG ■6,800円 ■CD-ROM

［3DOから移植］往年の名作AVG『カサブランカに愛を』をリニューアルした作品。高校時代の友人メイから手紙を受け取った新聞記者のジュリーは，同僚のロイとともに時空を超えた旅を経験する。

ときめきメモリアルスクリーンセーバー集Vol.1 きらめき宝石箱

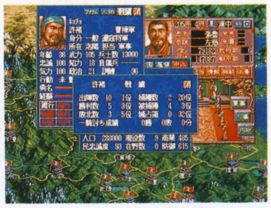
9/27 ■コナミ ■スクリーンセーバー ■4,800円 ■CD-ROM



各機種で人気の恋愛育成SLG『ときめきメモリアル』を題材にしたスクリーンセーバー。80枚以上のグラフィック・データと約150種類の音声データ，27種の壁紙，各機種のBGMなどを収録した。

三國志V パワーアップキット

9/27 ■光栄 ■ユーティリティ ■6,800円／15,800円(本体同梱) ■CD-ROM



［PC-98から移植］名作SLG『三國志V』のパワーアップ・ユーティリティ。コンピュータのアルゴリズムを強化できるほか，各種のエディタを搭載している。4本の新シナリオも収録。

うさぎなパニックVol.4 ジオ・ライト・ムーン

9/下 ■日本ソフテック ■ARPG ■価格未定 ■CD-ROM

同名のコミカルなアクション・ゲーム・シリーズの最新作。敵を倒したり面をクリアすることでレベルが上昇する成長システムを新たに採用し，ゲームの幅を広げている。

ゾンビウォーズ

9/6 ■G.A.M. ■アクション ■7,800円 ■CD-ROM

［海外から移植］4方向フリー・スクロールのオーストラリア産アクション・ゲーム。ゾンビをあやつるエイリアンを撃退するのが目的で，ステージごとに用意されているミッションをクリアしていく。

アフターケア

風雅対局 本因坊

8/2 ■イマジニア ■囲碁 ■12,800円 ■CD-ROM

守備型・即決型・攻撃型・長考型と，タイプのちがう4人の棋士から相手を選び対局する本格派囲碁ソフト。4万パターン以上の定石をもとにして手を選考し，先読みするなど強力な思考を誇る。

アフターケア

マルチメディアCD-ROM「DIVE in BLUE～地球のもっとも幸せな場所へ」

8/24 ■エクシング ■エンターテインメント ■2,400円 ■CD-ROM

世界有数のダイビング・スポットの海底のようすを撮影した写真集。海中映像のほかにも，付近の美しい風景などを，120枚の写真に収めている。壁紙やスクリーンセーバー機能も搭載。

アフターケア

マルチメディアCD-ROM 「連合艦隊～華やかなりし頃」

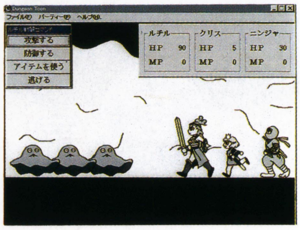
8／24 ■エクシング ■エンターテインメント ■2,400円 ■CD-ROM

大和，武蔵，長門などをはじめとした，太平洋戦争当時の日本海軍の戦艦・空母・駆逐艦・潜水艦の貴重な映像を150枚収録した写真集。全編モノクロのグラビアにはくわしい解説が付随している。

アフターケア

ダンジョン・トゥーン ～ほったらランドのお姫さま・下巻

8／30 ■アスキー出版局 ■RPG ■2,500円（税込） ■CD-ROM

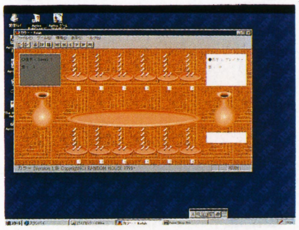


寺島令子がキャラクター・デザインを担当した連載型RPG。6話構成の後半の第4～6話を収録している。CD-ROMと書籍のセットで，書店でも購入できる。プログラム開発はサイベルが担当。

アフターケア

森田のミニゲーム集

8／30 ■毎日コミュニケーションズ ■オムニバス ■4,980円（税込） ■CD-ROM



将棋ソフトの開発に定評のあるランダムハウス制作による思考型ミニゲーム集。王手将棋，カラー，リバーシ，クリスタルボールの4種類のゲームがプレイできる。ブックレット形式での発売。

アフターケア

ゲームパック95

8／下 ■ダットジャパン ■オムニバス ■4,800円 ■CD-ROM

手軽に楽しめるミニゲームを収録したバラエティ・ソフト。花札，トランプ，パズル，シューティング，RPGなど7種類のゲームが遊べる。商品券などが当たるキャンペーンも実施。

DataBase Windows95新作発売予定表

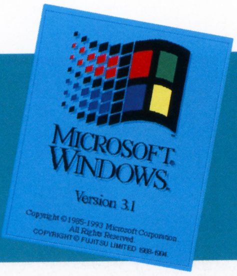
『シム』シリーズの新作の移植が発表されている。『エヴァンゲリオン』はいよいよゲームが登場するようだ。光栄の『ダークハンター』は，『EMIT』につづく英語教育ソフト第2弾。栗本　薫が原作を担当する。

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
9月6日	★ハイパープラネットII	教育	ダットジャパン	9,800円
9月13日	★ゾーク・ネメシス	AVG	アクティビジョン・ジャパン	9,800円
9月20日	バーチャルめもりある	SLG	ガイア・エンタテイメント	8,500円
	クラシック・ロード4 for Windows95	競馬SLG	ビクターエンタテインメント	9,800円
9月27日	★グレッグ・ノーマン・ゴルフ	ゴルフ	システムソフト	9,800円
9月28日	クレイジー・アイヴァン	シューティング	ゲームバンク	（予）7,800円
9月下旬	★アパッチ（仮）	フライトSLG	イマジニア	未定
	★真怨霊戦記	AVG	フジコム	6,800円
9月予定	ウォークラフトII	SLG	SSIトリスター	9,800円
	太平洋の嵐2	SLG	G.A.M.	未定
	ハイパークレイジークライマー	アクション	日本物産	7,800円
10月4日	★上海ドラゴンズ・アイ フレンド・パック	パズル	アクティビジョン・ジャパン	5,800円
	麻雀悟空　天竺	麻雀	アスキー	8,800円
	チューンランドVer.2	教育	富士通パレックス	8,800円
10月25日	サイバーストーム	SLG	シエラ・パイオニア	9,800円
10月下旬	ブリッツシュトラーセ	SLG	アートディンク	9,800円
	★電網麻雀	麻雀	エクシング	12,800円
10月予定	★スパイクラフト	AVG	アクティビジョン・ジャパン	未定
	★魔法少女プリティサミー for Win95 前編	AVG	AICスピリッツ	未定
	★魔法少女プリティサミー for Win95 後編	AVG	AICスピリッツ	未定
	★アイルトン・セナ オフィシャルカレンダー1997	エンターテインメント	エクシング	7,800円
	★桜井淑敏F1メモリアル1989 Photo by ジョーホンダ	エンターテインメント	エクシング	7,800円
	★100年覇者 モーターレース史優勝者総覧	エンターテインメント	エクシング	7,800円
	★マルチメディアCD-ROM 「空撮写真」（仮）	エンターテインメント	エクシング	2,400円
	★マルチメディアCD-ROM 「中央アルプスの自然」（仮）	エンターテインメント	エクシング	2,400円
	★マルチメディアCD-ROM 「ハワイ」（仮）	エンターテインメント	エクシング	2,400円
	★ムーン	AVG	エクシング	6,800円
	アサルト・リグス	3Dシューティング	ゲームバンク	（予）7,800円
	アモック	3Dシューティング	ゲームバンク	（予）7,800円
	エリア51	ガンシューティング	ゲームバンク	（予）7,800円
	パズルボブル	パズル	ゲームバンク	（予）7,800円
	ベッドラム	SLG	ゲームバンク	（予）7,800円
	ゴルフ大会	ゴルフ	光栄	9,800円
	赤川次郎 魔女たちの眠り・完全版	サウンドノベル	パック・イン・ビデオ	6,800円
	花火職人になろう！	SLG	魔法株式会社	9,800円
11月15日	ぷよぷよ通	アクションパズル	コンパイル	（予）5,800円
	★テオ～もうひとつの地球 Windows95版V2.0	SLG	富士通パレックス	未定
11月上旬	Windows95ミステリーセレクションNo.5 黄金の羅針盤	AVG	リバーヒルソフト	6,800円
11月下旬	★ファーランドサーガ	SLG	TGL	未定
	ガーゼィの翼	SLG	VIC TOKAI／ハミングバードソフト	未定
11月予定	★ハイパーブレード	スポーツ	アクティビジョン・ジャパン	未定
	パチスロシミュレーター2 for Windows95	パチスロ	ネクストン	9,800円
	★シムアイル	SLG	マクシス	未定
	★シムゴルフ	ゴルフ	マクシス	未定
	★シムシティ2000 ネットワークエディション	SLG	マクシス	未定
秋頃予定	メタ女 ～府立メタトポロジー大学付属女子高校SP	SLG	ANJIN	未定
	★新世紀エヴァンゲリオン スクリーンセーバー	スクリーンセーバー	ガイナックス	未定
	エアーマネジメント'96	SLG	光栄	9,800円
	大航海時代III～Costa del Sol	SLG	光栄	9,800円
	★スーパーエアーコンバット ～蒼空の覇者	フライトSLG	システムソフト	8,800円
	★フィニッシュホールド2 TAG for Windows95	プロレス	システムソフト	9,800円
	NOëLタスクランチャー（仮）	エンターテインメント	パイオニアLDC	5,800円
	はいぱぁセキュリティーズW（仮）	SLG	パック・イン・ビデオ	未定
	Defcon 5 Windows95エディション（仮）	シューティング	マルチソフト	未定
12月予定	★アルファリンク（仮）	SLG	エクシング	7,800円
	★実況パワフルプロ野球'96 for Windows95	野球	コナミ	（予）6,800円
	★ディスクステーション13号	ディスクマガジン	コンパイル	〈込〉1,980円
	★千年塚の呪い	AVG	フジコム	未定
	★シムコプター	フライトSLG	マクシス	未定
	Windows95ミステリーセレクションNo.7 キス・オブ・マーダー	AVG	リバーヒルソフト	6,800円

★……今月DataBaseに初登場した新作

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
年末予定	マジック・ザ・ギャザリング	カードゲーム	メディアクエスト	9,800円
96年予定	ハート　オブ　ダークネス	アクション	ヴァージンインタラクティブ	未定
	棋太平Win95（仮）	将棋	SPS	未定
	軍用機ファイルW.W.II（仮）	SLG	G.A.M.	未定
	タクティカルタンクコープスDX	SLG	G.A.M.	12,800円
	野球道3	野球SLG	日本クリエイト	10,800円
	アフターライフ日本語版	SLG	マイクロマウス	9,800円
97年1月予定	★ときめきメモリアル対戦ぱずるだま for Windows95	アクションパズル	コナミ	（予）6,800円
97年2月予定	★NBAパワーダンカーズ for Windows95	バスケットボール	コナミ	（予）7,800円
	★ときめきメモリアル～forever with you～ for Windows95	SLG	コナミ	（予）8,800円
	Windows95ミステリーセレクションNo.4 道化師殺人事件	AVG	リバーヒルソフト	6,800円
冬頃予定	★新世紀エヴァンゲリオン	未定	ガイナックス	未定
	★NHLオープンアイス	アイスホッケー	ゲームバンク	未定
	★NBAハングタイム	バスケットボール	ゲームバンク	未定
	クェイク	3Dアクション	ゲームバンク	（予）9,800円
	真サムライスピリッツ ～覇王丸地獄変	対戦格闘	ゲームバンク	（予）7,800円
	スコーチャー	レーシング	ゲームバンク	（予）7,800円
	スペース・インベーダー	シューティング	ゲームバンク	（予）4,800円
	大決済	SLG	ゲームバンク	（予）8,800円
	ZPG（ヅィー・ピー・ジー）	3Dアクション	ゲームバンク	（予）7,800円
	“9”（ナイン）	未定	ゲームバンク	（予）7,800円
	ヘクセン	3Dアクション	ゲームバンク	（予）9,800円
	★ボンダーメント カーレース	レーシング	ゲームバンク	未定
	★ロボトロンX	3Dアクション	ゲームバンク	未定
	★ダークハンター（上）異次元学園	教育	光栄	（予）8,800円
	日本川釣り紀行 ～長良川編（仮）	フィッシング	パック・イン・ビデオ	未定
97年3月予定	★幻想水滸伝 for Windows95	RPG	コナミ	（予）6,800円
	シャーロック・ホームズへの挑戦！	AVG	PSD	未定
	Windows95ミステリーセレクションNo.8 D.C.コネクション	AVG	リバーヒルソフト	6,800円
97年春頃予定	トランスポートタイクーンDX	SLG	ITOCHU	未定
	★ダークハンター（下）妖魔の森	教育	光栄	（予）8,800円
	★ミッドナイトラン for Windows95	レーシング	コナミ	未定
97年予定	アディダス・パワー・サッカー	サッカー	ゲームバンク	（予）7,800円
	海底大戦争	シューティング	ゲームバンク	（予）7,800円
	ゼロ・ディバイド	対戦格闘	ゲームバンク	（予）7,800円
	ダライアス外伝	シューティング	ゲームバンク	（予）7,800円
	ツァイト・ガイスト	3Dシューティング	ゲームバンク	（予）7,800円
	闘神伝2	対戦格闘	ゲームバンク	（予）7,800円
	フォーク・イン・ザ・テイル	AVG	ゲームバンク	（予）9,800円
	雷電プロジェクト	シューティング	ゲームバンク	（予）7,800円
	ラスト・エクスプレス	AVG	ゲームバンク	（予）9,800円
	レイヤー・セクション	シューティング	ゲームバンク	（予）7,800円
未定	スーパーリアルビリヤード	ビリヤード	イマジニア	9,800円
	★コマンド＆コンカー	SLG	ヴァージンインタラクティブ	未定
	フライトアンリミテッド	フライトSLG	エレクトロニック・アーツ・ビクター	9,800円
	ゲーム日本史 ～革命児・織田信長	教育	光栄	7,800円
	ゲーム日本史 ～天下人・秀吉と家康	教育	光栄	7,800円
	セガラリー・チャンピオンシップ（仮）	レーシング	セガ	未定
	バーチャコップ	ガンシューティング	セガ	未定
	マンクスTT（仮）	レーシング	セガ	未定
	ファーランドストーリーFX	SLG	TGL	未定
	★ファーランドレジェンド（仮）	カードゲーム	TGL	未定
	ニチブツレースコレクション	レーシング	日本物産	7,800円
	キッチンぱにっく	アクション	パンサーソフトウェア	5,800円
	ばらPARAパラダイス	SLG	ファミリーソフト	未定
	チェック・シックス3（仮）	フライトSLG	ペガサスジャパン	未定
	★シムパーク	SLG	マクシス	未定

■発売中止が決定した作品……●宝魔ハンター・ライム　メモリアルコレクション（エクシング）
■先月掲載したデータが以下のように変更されました……●DOOM II Windows95版（イマジニア）5月→5月31日●ピクチャー・パーフェクト・ゴルフ（アテイン）6月中旬→6月13日●ザ・リアル・ディール（イマジニア）5月17日→5月24日●アローン・イン・ザ・ダーク3 for Windows95（エレクトロニック・アーツ・ビクター）6月→6月21日●テオ～もうひとつの地球～フィンフィン（富士通パレックス）11月15日→6月28日●マラソン2～デュランダル（アテイン）8月中旬→秋頃●メルティ・キューブ（イマジニア）7月26日→8月2日●レベル・アサルトII 日本語版（マイクロマウス）7月下旬→9月12日●プリンセスメーカー2 for Windows95（ガイナックス）8月→9月●アースシージIIスカイホース（シエラ・パイオニア）7月下旬→7月31日●デイトナUSA（セガ）8月上旬→9月●ワイプアウト（ゲームバンク）8月22日→8月29日●釣道～海釣り編（システムソフト）8月23日→8月30日●ばくばくアニマル～世界飼育係選手権（セガ）7月19日→8月2日●ワールドシリーズベースボール'96（セガ）8月30日→9月20日●角笛シルエット劇場「やさしいライオン」（リッツ・コンピュート）7月25日→9月25日



Windows 3.1

WINDOWS 3.1

声が命です

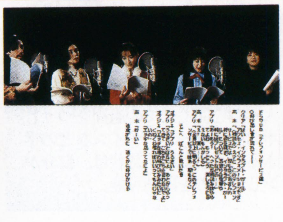
キミの一言で作品に命が吹き込まれる！

普段なにげなく見ているテレビアニメ。画面の中でキャラクターがしゃべっている声は，もちろん声優によるものだ。最近，その声優の人気がとても高まっている。いつもはキャラクターを通じてしかわからない，その素顔にふれてみたい――そんな声優ファンの願いをかなえるゲーム，それが『スタンバイSay You！』だ。

このゲームは，声優であり音響監督でもある千葉　繁の弟子となって，OVA「インタラプトガール」の収録現場に立ち会うところからはじまる。そこで，ひょんなことから千葉氏の推薦を受け，急きょテレホンサービス版の予告編の音響監督をまかされる。その仕事をこなすことにより，晴れて声優監督の仲間入りが果たせるのだ。

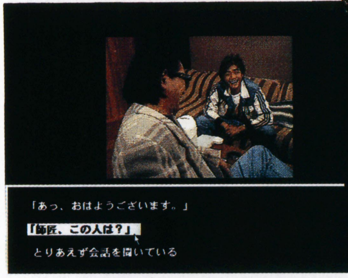
このゲームには，現在活躍中の声優が実名で出演している。しかも，ときおり流れるムービーでは，普段は見ることができない意外な素顔をのぞくこともできるのだ（とくに矢尾一樹のムービーは必見！）。そういう意味では，「声優さんの仕事ぶりや素顔を見てみたい」といった，熱烈なファン向けといえるだろう。

ほかにも，各声優のパーソナル・データが収録されていたり「インタラプトガール」の設定資料集なども検索できる。声優ファンでなくとも，その魅力にふれることができるぞ。　（山田真也）



◀ただいま収録中。監督としてこまかく指示をする

▶「インタラプトガール」という作品が話の中心だ



◀▲声だけでなかなか姿が見られない，有名な声優たちとじかにお仕事。思わぬ裏話も聞けるかもしれない!?

声優監督シミュレーション スタンバイSay You！
■ヒューマン　■SLG
■9,800円　■発売中

あこがれの声優たちと，作品を創ろう!!

新米声優監督をサポートする10人の豪華声優陣

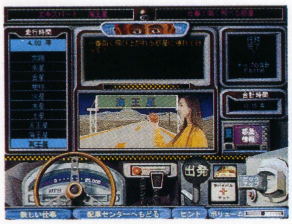
今月の新作

今月も純然たるゲームが少なく，教育やエンターテインメント・ソフトが大勢を占めている。その中では，最近Win3.1用に名作ソフトを積極的に移植している光栄が，『三國志Ⅴパワーアップキット』をリリースする。また，人気声優の声をWindowsの起動音や警告音に組み込める『ボイスファン①』も登場。とくに広川太一郎のあの名調子は必聴モノだ。

Windows95対応

プラネット・タクシー

9／6　■NECインターチャネル　■教育
■4,500円　■CD-ROM

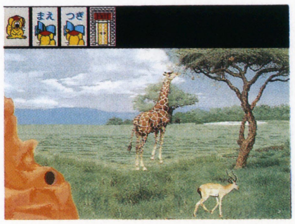


［海外から移植］銀河系の星々をハイウェイになぞらえ，タクシー運転手になって惑星をめぐる教育ソフト。お客さんの要求におうじ，さまざまな情報を参考に効率よく目的地を目指していく。

Windows95対応

ハイパーランド1　動物の世界

9／6　■富士通パレックス　■教育
■5,800円　■CD-ROM



子どもたちが物語の主人公となり，動物たちの世界を探検していくエデュテインメント・ソフト。さまざまな種類の動物との出会いをとおして，その生態を幅広く学ぶことができる。

Windows95対応

Gタロット

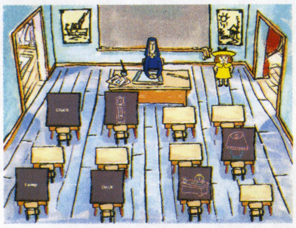
9／15　■マックザウルス　■占い
■9,800円　■CD-ROM

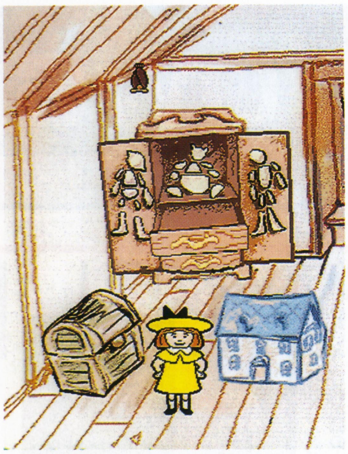
画家の平　権氏による，日本の古典をモチーフにした新しい絵柄のタロット。「リニア6」「ヘキサグラム法」「ケルト十字法」の3種類の占法が選べる。オリジナル・カードゲームも3種類収録。

Windows95対応

パリのマドレーヌ ～すてきなにんぎょうげき

9/27 ■エレクトロニック・アーツ・ビクター ■教育 ■4,800円 ■CD-ROM



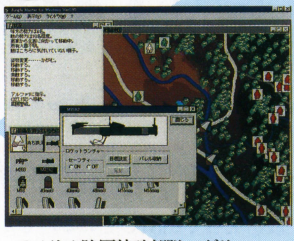


子どもに人気のキャラクター，マドレーヌが人形劇を開くまでの過程をつうじて，英単語やカラー・デザインなどの学習ができる。人形劇の招待状は，自分がデザインしたものを印刷可能。

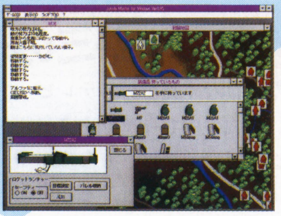
Windows95対応

ジャングルマスター for Windows Ver.1.1

9/27 ■ありがた屋 ■SLG ■9,700円 ■3.5'2HD



▶待ち伏せや脱出など，シナリオも多彩。いずれも短時間で終了する

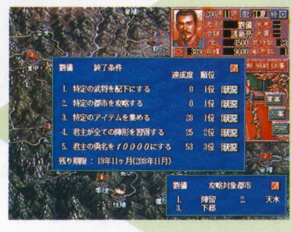


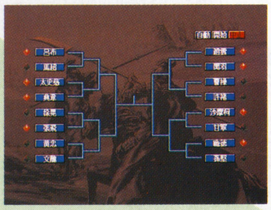
◀ジャングルからぶじ生還できるかどうかは，プレイヤーの判断いかんなのだ

アメリカ陸軍特殊部隊，グリーン・ベレーの戦闘をテーマにしたウォーゲーム。南米のジャングルを舞台にして，ゲリラを相手に過酷な任務を遂行する。実在の銃器のこまかなデータも収録している。

三國志V パワーアップキット

9/27 ■光栄 ■ユーティリティ ■6,800円／15,800円(本体同梱) ■CD-ROM





▶本体との同梱版なら，買ったその日から幅広く遊ぶことができるぞ

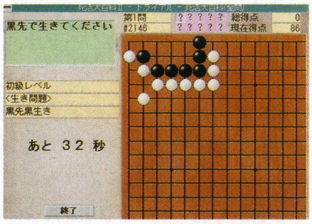
◀レベルアップしたコンピュータの思考は，以前にもまして手ごわくなっている

［PC-98から移植］同名歴史SLGのユーティリティ・ソフト。アルゴリズムをさらに強化し，君主や武将のデータ・エディタや新シナリオを追加したほか，エンディング条件の変更なども可能に。

Windows95対応

死活大百科II for Windows

9/下 ■毎日コミュニケーションズ ■囲碁 ■9,800円(税込) ■CD-ROM



［3DOから移植］伊東大斜丸著の書籍と，囲碁の練習問題ソフトを同梱。入門書では基礎知識から有段問題までを解説，ソフトでは3,000問を超える問題を収録しており，棋力を判定してくれる。

アフターケア／Windows95対応

卒業生

6/10 ■ジャパンコーポレーション ■SLG ■7,800円 ■CD-ROM

聖エルモス学園に入学した主人公が，5人の美少女たちと出会い，恋に落ちる恋愛SLG。高校1年生編と3年生編があり，ことなる状況で自分の恋を成就させなければならない。画面はすべて実写映像。

アフターケア／Windows95対応

ルナティックドーン トレジャーセット

7/19 ■アートディンク ■RPG ■9,800円 ■CD-ROM

高い完成度で長期の人気を誇るRPG『ルナティックドーン～開かれた前途』の特別パック。ゲーム本体のほかに『ルナドン』の攻略本と『タクラマカン～鎮除呪縛』の体験版が同梱されている。

アフターケア／Windows95対応

ボイスファン①

7/31 ■アスペクト ■ボイス集 ■1,900円(税込) ■CD-ROM

人気声優6人のWAVファイルを200種類以上も収録したボイス集。第1弾では，佐々木望や富沢美智恵などの声優によるお得意のセリフを収録しており，警告音などに組み込むことができる。書店販売。

アフターケア／Windows95対応

ハローキティ おはなしをつくろう

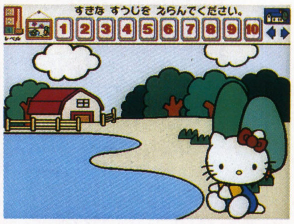
8/9 ■富士通ミドルウェア ■教育 ■3,980円 ■CD-ROM

［海外から移植］子どもに人気のキャラクター，ハローキティが登場する教育ソフト・シリーズ。ハローキティと仲間たちを登場人物にして，自分だけの物語を作ることができる。

アフターケア／Windows95対応

ハローキティ かずあそび・かたちあそび

8/9 ■富士通ミドルウェア ■教育 ■2,980円 ■CD-ROM

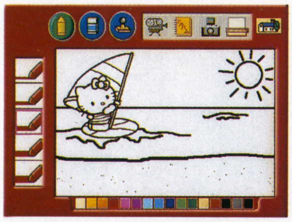


［海外から移植］ハローキティの教育ソフト・シリーズ第2弾。家の中や町などで見慣れた物をとおして，数の数えかたや加減算，色や形などが学習できる。学習の難易度は，3段階で調節可能。

アフターケア／Windows95対応

ハローキティ たのしいおえかき

8/9 ■富士通ミドルウェア ■教育 ■2,980円 ■CD-ROM

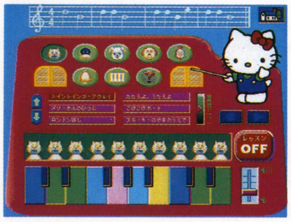


［海外から移植］シリーズ第3弾。かわいい絵柄のスタンプと，15色以上そろったクレヨンとで，モニター上にてお絵かきをする。さまざまなぬり絵も楽しめ，プリンターによる出力も可能。

アフターケア／Windows95対応

ハローキティ ピアノであそぼう

8/9 ■富士通ミドルウェア ■教育 ■3,980円 ■CD-ROM



［海外から移植］シリーズ第4弾。ピアノの知識がなくても，カンタンに曲を演奏することができる。音色も犬や猫，アヒルの声などから選択でき，15種類以上ある曲目から選んで演奏する。

アフターケア／Windows95対応

フィリックス アニメーションツールボックス

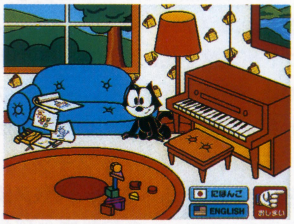
8/9 ■富士通ミドルウェア ■教育 ■6,980円 ■CD-ROM

［海外から移植］フィリックスを使って，自由に自家製アニメーションが作成できるソフト。声の吹き替えをはじめ，特殊効果やオリジナル・サウンドなどのツールが盛り込まれている。

アフターケア／Windows95対応

ベイビーフィリックスとあそぼう

8/9 ■富士通ミドルウェア ■教育 ■5,980円 ■CD-ROM



［海外から移植］ベイビーフィリックスと「かたちあそび」「おえかき」「ミュージック」の3種類の遊びが楽しめる。どの場面にもナレーションがついており，子どもでもカンタンに操作可能。

ハイブリッド Windows & Macintosh HYBRID

今月はパズルあり，素材集あり，SLGありと，ジャンルが多岐にわたっている。高い人気を誇る『新世紀エヴァンゲリオンコレクターズディスク』の最新作も登場。

ボイスグラフィーVol.1 丹下 桜

9/6 ■翔泳社 ■ボイス集 ■4,800円 ■CD-ROM

人気声優の声を使って遊ぶ『ボイスグラフィー』シリーズ第1弾に，丹下 桜が登場。単語をつなぎあわせてメッセージを作ったり，モノローグを聞きながらアルバムを見たりすることができる。

ボイスグラフィーVol.2 永島由子

9/6 ■翔泳社 ■ボイス集 ■4,800円 ■CD-ROM

シリーズ第2弾には永島由子が登場。さまざまなボイスが標準のサウンドファイルとして収録されているので，ほかの音声編集ソフトなどで加工や編集をすることもできる。

ボイスグラフィーVol.3 大野まりな

9/6 ■翔泳社 ■ボイス集 ■4,800円 ■CD-ROM

シリーズ第3弾は，PC-FXイメージ・キャラクターのロルフィー役でおなじみの大野まりな編。各種ボイスのほか，日常生活をとらえたベスト・ショットを，鮮明画像で楽しめる。

Windows95対応

図鑑おもしろ博士第2巻 昆虫2 ～トンボ・バッタ編

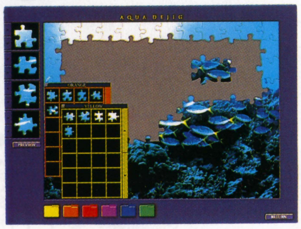
9/6 ■NECインターチャネル ■図鑑 ■4,800円 ■CD-ROM

生き物のことが楽しく学べる同名シリーズの第2弾。トンボ，バッタを中心に，野山に生息する昆虫を観察できる。各種データベースや昆虫クイズ，虫の音を聞きわける「鳴き声神経衰弱」を収録。

Windows95対応

DEJIGシリーズ「AQUA WORLD」

9/12 ■増田屋コーポレーション ■パズル ■3,980円 ■CD-ROM



モニター上でパズルが楽しめるデジタル・ジグソーシリーズ第1弾。海をモチーフにした，最大500ピースにもおよぶパズルに挑戦できる。完成するとパズル上の魚たちがアニメーションで泳ぎだす。

Windows95対応

DEJIGシリーズ「NEWYORK」

9/12 ■増田屋コーポレーション ■パズル ■3,980円 ■CD-ROM

デジタル・ジグソーシリーズの第2弾。ニューヨークの美しい風景のパズル20種を収録。ピース数は72～500の4段階で，300・500ピースのパズルの絵柄はスクリーンセーバーとしても利用できる。

Windows95対応

前田真三 丘の風景

9/12 ■シンフォレスト ■写真集 ■3,980円(税込) ■CD-ROM

風景写真の第一人者・前田真三による写真集シリーズ。第1弾には美瑛・富良野の雄大な自然をとらえた写真100点を収録した。音楽にはピアニストの中村由利子とバイオリニストの都留教博を起用。

Windows95対応

100万円クイズハンター

9/12 ■富士通パソコンシステムズ ■クイズ ■6,660円 ■CD-ROM

柳生 博の名司会が評判だった同名クイズ番組をゲーム化。出場申し込みハガキに記入するところからはじまり，実際の番組の雰囲気が体験できる。ハワイ旅行に行けるキャンペーンも実施。

Windows95対応

ワンタンとワンコのマンガで学ぶ小学算数完全制覇 小4シリーズ

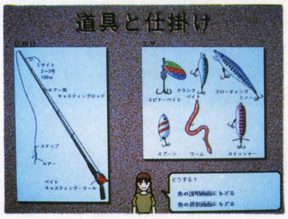
9/13 ■富士通パレックス ■教育 ■3,980円 ■CD-ROM

毎日小学生新聞でおなじみのキャラといっしょに算数を学べるソフト。身近な題材を使って，苦手イメージの強い算数をわかりやすく解説する。四則計算から文章問題，少数，分数などが学べる。

Windows95対応

東京の休日

9/13 ■ヒューマン ■データベース ■5,800円(予価) ■CD-ROM

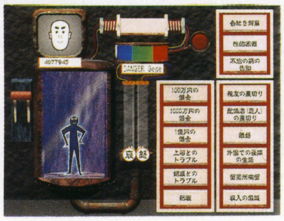


東京都内にある海・川・池・湖などの釣り場を網羅したデータ集。250枚以上のフォトを収録し，マップ上でいろいろな穴場を検索することができる。都内で釣れる魚の図鑑なども参照可能。

Windows95対応

人格図鑑

9/15 ■マックザウルス ■エンターテインメント ■14,800円 ■CD-ROM

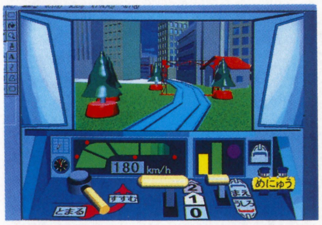


さまざまな質問にこたえることにより，表の人格と裏人格が導きだされる，心理テスト形式の人格判定ソフト。人間ならだれでも奥底に持つ「普通でない要素」を，ありとあらゆる質問であばきだす。

Windows95対応

電車だいすきプラレールワールド

9/20 ■トミー ■教育 ■5,800円 ■CD-ROM

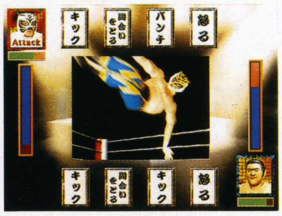


発売以来40年近い人気を誇るプラレールをCD-ROM化。CGで表現された町並みを，走行中の電車の運転席からながめることができる。電車図鑑やプラレール・カタログなど，データも充実。

Windows95 & Macintosh

レッスルライフ

9/27 ■プロフォースシステム ■カードゲーム ■3,800円 ■CD-ROM



白熱のプロレスの試合をリアルタイムのカードゲームで再現。データは'80年代前半のレスラー陣で構成されている。ほかにもスクリーンセーバーや動画・静止画ファイルなどを収録。

Windows95対応

ウルトラマンのすうじでキュッ！

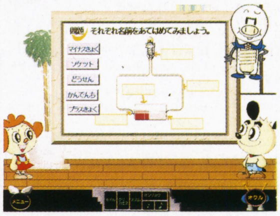
9/27 ■MIZUKI ■教育 ■5,800円 ■CD-ROM

デフォルメされたウルトラマンとともに，ゲームを楽しみながら数の概念を身につけていくソフト。ルーレット・ゲームやパイ投げゲームなど内容も多彩で，ボーナス・アニメーションも見られる。

Windows95対応

ワンタンとワンコのもっと知りたいふしぎ理科 小3シリーズ2

9/27 ■富士通パレックス ■教育 ■3,980円 ■CD-ROM

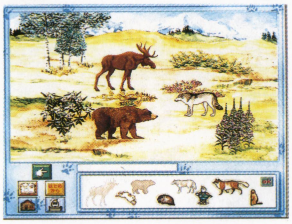


ワンタンとワンコの同名シリーズの第2弾。実際の教育現場にいる先生のアイデアとノウハウを盛り込んでおり，クイズ形式で理科のふしぎを解明していく。学習指導要領に準拠。

Windows95対応

ザーク　バンドルパック

9／中 ■インフィニシス ■教育 ■11,800円 ■CD-ROM

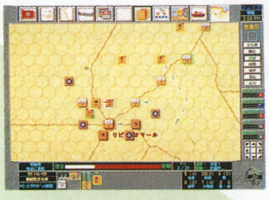


『ザークのジャングル探検』と『ザークのアラスカ探検』の2作が同梱されたパック。『ジャングル探検』では動物のデータベースや図形パズルが，『アラスカ探検』では動植物の観察ができる。

Windows95 & Macintosh

ロンメル装甲師団1941

9／下 ■グラムス ■SLG ■9,800円 ■CD-ROM



▶6種類のシナリオは，すべて史実にもとづいている。勝利するのはどちらだ!?

◀灼熱の砂漠で展開される壮絶な戦車部隊の激突。各種の作戦をもちいて戦え

［海外から移植］ボードゲーム・メーカーの老舗アバロンヒル社のゲームをもとにしたウォーSLG。第二次世界大戦のアフリカ戦線でくり広げられたクルーセイダー作戦を，忠実に再現している。

アフターケア／Windows95対応

パソコン創世紀

6／26 ■ボイジャー ■教養 ■4,000円 ■CD-ROM

日本電気のパソコン開発をささえた二つのグループの戦いの経緯を中心に，現在までのパソコンの歴史を描いた同名書籍のデジタル・ブック版。グラフィックの追加などで読みやすくなっている。

アフターケア／Windows95対応

ヒロシマ・ナガサキのまえに

8／6 ■ボイジャー ■教養 ■5,500円 ■CD-ROM

［海外から移植］広島と長崎に投下された原子爆弾に関する同名ドキュメンタリー映画をCD-ROM化。未収録のインタビューやFBIの極秘ファイルなど，900ページを超えるテキストも収録している。

アフターケア／Windows95対応

おはなしのもり①

8／9 ■マルチソフト ■教育 ■4,800円 ■CD-ROM

▶絵本をめくって読んで聞かせるように，プロの声優が童話を語ってくれる

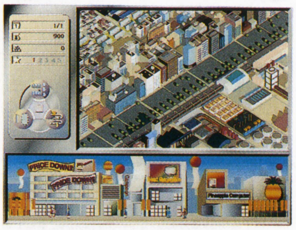
◀"おあそびむら"では，3種類のゲームで自由に楽しむことができるぞ

さまざまな童話を読み，またパズルやカラオケなどで遊ぶこともできる教育ソフト。第1弾には「ももたろう」「つるにょうぼう」「おむすびころりん」とオリジナルの「おうさまのくつ」を収録。

アフターケア／Windows95対応

カンパニー インターナショナル版VER.1.5

8／10 ■インテリジェンス・コミュニケーション ■SLG ■9,800円 ■CD-ROM



コンピュータのハード・メーカーを経営するSLGの新バージョン。広告宣伝，財務管理から，社員教育やCMの決定まで，指示範囲は多岐に渡る。日本語，英語のどちらででもプレイ可能。

アフターケア／Windows95 & Macintosh

中嶋美智代News'96 〜プライベート・プロデューサー

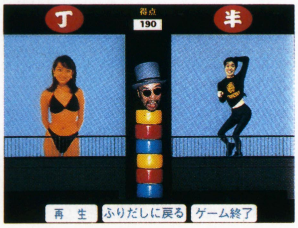
8／21 ■ポニーキャニオン ■SLG ■4,800円 ■CD-ROM

先月発売された中嶋美智代のオリジナル・ビデオとの連動作品。ロサンゼルス・ロケでの撮りおろし映像を使ってビデオ・クリップを編集したり，フォト・セッションでスチール撮影などができる。

アフターケア

テリー伊藤の極楽丁半ゲーム

8／30 ■インナーブレイン ■エンターテインメント ■1,980円 ■CD-ROM



城南電気の宮路社長や，炎の料理人・周兄弟など，有名無名を問わずさまざまな人物が丁半ゲームで対決する。正解率が70%を超えると，ナンセンス・ギャグが盛り込まれたボーナス・ステージに。

アフターケア／Windows95対応

新世紀エヴァンゲリオン コレクターズディスクVol.4

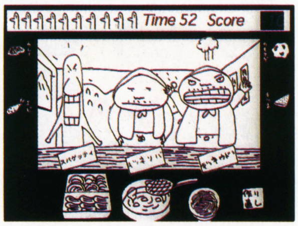
8／30 ■ガイナックス ■素材集 ■6,800円 ■CD-ROM

大人気アニメ「エヴァンゲリオン」のコレクターズディスク第4弾。今作は通常のCGデータ集にくわえ，ガレージキットの画像データと，水道週間や国民年金のポスターに使用されたイラストを収録。

アフターケア

元祖ひるゲー「かけそばー代記」

8／下 ■インナーブレイン ■アクション ■3,980円 ■CD-ROM



シュールな漫画で人気のしりあがり寿がグラフィックを担当した，独特の雰囲気を持つそば屋ゲーム。モノクロ画面でうにょうにょとキャラクターが動く。客の注文どおりにそばを作るのが目的。

DataBase Windows 3.1&ハイブリッド新作発売予定表

ガイナックスから，漫画家のCD-ROM画集が多数発表された。ナムコが昔発売していた玩具「龍馬くん」が主人公の『龍馬くん太平洋を渡る』は，早見　優が制作協力している。

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
▼Windows3.1				
9月25日	★まるごと水色時代	スクリーンセーバー	インナーブレイン	3,980円
10月1日	Twain	カードゲーム	学漫	2,980円
	へのかっぱ	教育	学漫	2,980円
秋頃予定	提督の決断IIIパワーアップキット	ユーティリティ	光栄	6,800円
	提督の決断IIIwithパワーアップキット	SLG	光栄	15,800円
96年予定	ホームドクター	データベース	サクセス	未定
	オルセー美術館（仮）	データベース	フジテレビ／インフォシティ	未定
	サンディエゴ号の財宝	データベース	フジテレビ／インフォシティ	未定
未定	パンツァージェネラル	SLG	エーエムティーサヴァン	未定
	コミックCD-ROMゲーム＆スクリーンセーバー「エリア88」	エンターテインメント	NECクリエイティブ	4,800円
	コミックCD-ROMゲーム＆スクリーンセーバー「ガッチャマン」	エンターテインメント	NECクリエイティブ	4,800円
	コミックCD-ROMゲーム＆スクリーンセーバー「サーキットの狼」	エンターテインメント	NECクリエイティブ	4,800円
	コミックCD-ROMゲーム＆スクリーンセーバー「トイレット博士」	エンターテインメント	NECクリエイティブ	4,800円
	コミックCD-ROMゲーム＆スクリーンセーバー「ド根性ガエル」	エンターテインメント	NECクリエイティブ	4,800円
	コミックCD-ROMゲーム＆スクリーンセーバー「ヤッターマン」	エンターテインメント	NECクリエイティブ	4,800円
	日本棋院の定石大事典	囲碁	電脳商会	19,800円
▼Windows3.1／Windows95両対応				
8月30日	★クリッククッキングカルミネ 家庭で作れる本場イタリアの味（仮）	教養	イマジニア	5,800円
	★左脳開発シリーズ③比較・分類	教育	イマジニア	9,800円
	★左脳開発シリーズ④推理・構成	教育	イマジニア	9,800円
8月30日	まるごとナースエンジェルりりかSOS	スクリーンセーバー	インナーブレイン	3,980円
	★シー・ソー・シー2 〜マイ・フェイバリット・プレイス	教育	シナジー幾何学	3,800円
9月13日	まるごとかんぺきパンダコパンダ	エンターテインメント	インナーブレイン	〈込〉6,400円
9月20日	天地無用！ in LOVEごくらくCD-ROM（仮）	データベース	パイオニアLDC	7,800円
9月27日	★左脳開発シリーズ⑤迷路・記憶	教育	イマジニア	9,800円
	★左脳開発シリーズ⑥常識・図鑑	教育	イマジニア	9,800円
9月30日	★大戦略演習版（仮）	マップ集	アスキー出版局	未定
	★ボイスファン②	ボイス集	アスペクト	〈込〉1,900円
9月下旬	★連珠 for Windows	連珠	毎日コミュニケーションズ	〈込〉4,980円
9月予定	キャッツ	エンターテインメント	ヴァージンインタラクティブ	3,800円
	インディ・ジョーンズ デスクトップアドベンチャー日本語版	パズル	マイクロマウス	5,500円
10月3日	しゅっぽっぽII〜東日本パズル紀行	アクションパズル	WittyWolf	6,800円
10月11日	ザークの大冒険〜パターンを探せ	教育	富士通パレックス	6,600円
10月18日	チャガロンとでかけよう	教育	富士通パレックス	6,600円
10月20日	世界の車窓から[IV]イギリス編	エンターテインメント	富士通パレックス	6,800円
10月25日	シティハンター ザ・シークレット・サービス	AVG	ユタカ	9,800円
10月下旬	政界立志伝Part 2（仮）	SLG	ジーアンドエフ	未定
	ウキウキ釣り天国3 〜人魚島のボート釣り	フィッシング	テイチク	5,800円
	チャンアローン・ゴーズ・トゥ・プレイランド	教育	富士通パレックス	（予）6,700円
10月予定	デジタル・ネンド	エンターテインメント	アスク	12,800円
	ポップアップ・メーカー	エンターテインメント	アスク	12,800円
	★倉庫番リベンジ for Windows	パズル	ITOCHU	未定
	クローン・レンジャー〜盗まれたDNA	AVG	ヴァージンインタラクティブ	8,800円
	コックさんと大工さん	アクションパズル	WittyWolf	未定

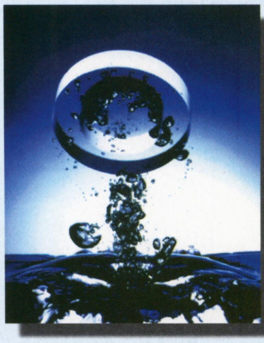
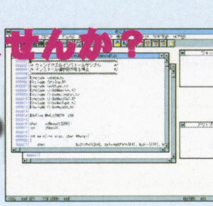
★……今月DataBaseに初登場した新作

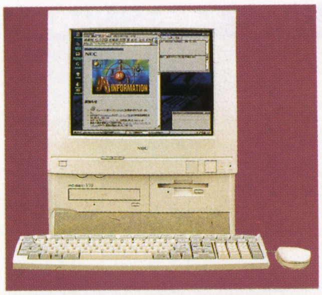
発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
10月予定	ぷるんぱIII ～じージーモンスターのおおあばれ	教育	WittyWolf	未定
	★マリオ武者野の超将棋塾	将棋	キングレコード	（予）7,800円
	レジオゾーン	シューティング	ケイエスエス	11,400円
	幻想動物館	図鑑	広美	未定
11月中旬	音楽の散歩道	エンターテインメント	富士通パレックス	（予）6,500円
11月下旬	★ザ・インクレディブルマシーンVer3.0	パズル	サイベル	未定
	世界の車窓から［Ｖ］世界の豪華列車	エンターテインメント	富士通パレックス	6,800円
11月予定	★アニマル・クエスト	教育	ITOCHU	未定
	★お父さんのための麻雀	麻雀	ITOCHU	未定
	★東京女子高生バーチャルデート（仮）	SLG	エクシング	7,800円
	ライトハウス	AVG	シエラ・パイオニア	未定
	MISS～白夜に舞う天使たち（仮）	AVG	テイチク	5,800円
秋頃予定	ザ・ラスト・ダイナシティ	AVG	ITOCHU	未定
	シンカ日本語版	エンターテインメント	インタープログ	8,800円
	アクションパズル（仮）	アクションパズル	ウィズ	（予）7,800円
	BM（仮）	SLG	ウィズ	未定
	エコー・ザ・ドルフィン	アクション	セガ	未定
	サイレントメビウス～アリス・リデル	AVG	バンダイビジュアル	9,800円
	グランプリマネージャー	レーシング	メディアクエスト	9,800円
12月予定	麻雀メモリーズ（仮）	麻雀	ウィザード	8,800円
	★銀河鉄道999スクリーンセーバー（仮）	スクリーンセーバー	エクシング	4,800円
	★ダールンのきままな旅	エンターテインメント	システムサコム	未定
	★おはなしのもり③	教育	マルチソフト	（予）5,800円
年末予定	天城紫苑	AVG	サンソフト	未定
	３Dウルトラピンボール 2 クリープ・ナイト	ピンボール	シエラ・パイオニア	未定
	トロフィー・バス 2	フィッシング	シエラ・パイオニア	未定
	リップス・ザ・エージェント# 3 ～地球滅亡!?満期の日	デジタルブック	バンダイビジュアル	5,800円
96年予定	ルクソールの謎日本語版	AVG	インタープログ	未定
	ゲッツェンディーナー	ドラマ	ガイナックス	未定
	GE・TENIII（仮）	SLG	GE・TEN	未定
	New碁キチくんVer2.0	囲碁	G.A.M.	14,800円
	麻雀天龍	麻雀	ボーステック	未定
97年1月予定	失われた文明～巨石文明への旅	エンターテインメント	富士通パレックス	6,600円
冬頃予定	★AICスピリッツ描き下ろし壁紙集	素材集	AICスピリッツ	未定
	★OVA神秘の世界エルハザード 設定資料集	データベース	AICスピリッツ	未定
	★OVA魔法少女プリティサミー 設定資料集	データベース	AICスピリッツ	未定
	シヴィライゼーションII	SLG	メディアクエスト	9,800円
97年春頃予定	我流競馬Ver.2.0	競馬予想	スコープ	（予）12,800円
97年夏頃予定	ツタンカーメンの遺言	AVG	ウィザード	未定
97年予定	海をこえたら	AVG	WittyWolf	未定
	ファンタズム 2	AVG	シエラ・パイオニア	未定
未定	★クリッククッキング道場六三郎 家庭で作れる“みちば和食”の世界（仮）	教養	イマジニア	未定
	ひょっこりひょうたん島 海賊の巻Vol. 2	エンターテインメント	NECインターチャネル	未定
	マルチメディア人体 「ダ・ヴィンチを救え！」	教育	NECインターチャネル	15,800円
	★天国から来た男（仮）	SLG	エレクトリックシープ	未定
	★フェイド・トゥ・ブラック	AVG	エレクトロニック・アーツ・ビクター	7,800円
	ソニック・ザ・ヘッジホッグ ザ スクリーンセーバー	スクリーンセーバー	セガ	未定
	マジカルミュージックファクトリー	教育	富士通パレックス	（予）6,700円
	★マーティー アンド ザ トラブル ウィズ チーズ	教育	マクシス	未定
▼ハイブリッド				
8月30日	★有賀由佳「FOOD ZOON」	写真集	インナーブレイン	2,000円
	★熊谷聖司 「ダイナマイト・パンチ・エキサイティング（D.P.E.）」	写真集	インナーブレイン	2,000円
	★佐内正史「純男」	写真集	インナーブレイン	2,000円
	★スゴイ人材・派遣します！ by OI chan	データベース	インナーブレイン	3,980円
	★高橋ジュンコ「Another Sight」	写真集	インナーブレイン	2,000円
	★蜷川実花「ROOM KEY」	写真集	インナーブレイン	2,000円
	★BABY GIRL A GO GO	スクリーンセーバー	インナーブレイン	3,980円
	前田亜季「SLOOPY」	写真集	インナーブレイン	3,980円
10月3日	DEJIGシリーズ「TIN TOYS」	パズル	増田屋コーポレーション	（予）3,980円
10月17日	DEJIGシリーズ「SAFARI」	パズル	増田屋コーポレーション	3,980円
11月1日	★DEJIGシリーズ「KYOTO」	パズル	増田屋コーポレーション	3,980円
11月14日	★DEJIG KIDS（仮）	パズル	増田屋コーポレーション	3,980円
12月上旬	★DEJIGシリーズ「CHRISTMAS」	パズル	増田屋コーポレーション	3,980円
12月中旬	★DEJIG KIDS（仮）	パズル	増田屋コーポレーション	3,980円
97年1月中旬	CYLICA	教育	富士通パレックス	（予）6,700円
▼Windows95対応ハイブリッド				
8月2日	★源氏物語・上巻	教養	富士通SSL	6,000円
	★源氏物語・下巻	教養	富士通SSL	6,000円
8月5日	★NHKスペシャル（映像の世紀より） ヒトラーの野望	教養	日本IBM	6,400円
夏頃予定	うるうるIII	絵本	太洋堂	（予）5,800円
9月1日	★ランドセル小学４年Ver1.0	教育	がくげい	8,500円
9月26日	雲の信号～イーハトーブ詩画集	画集	シンフォレスト	〈込〉3,980円
	★ヨーロッパアルプス	写真集	シンフォレスト	3,980円
9月27日	★左脳開発シリーズ⑦受験編 ミッション系私立有名小学校編	教育	イマジニア	12,800円
9月29日	★カルロ６（仮）	教育	日本IBM	2,800円
	★カルロ７（仮）	教育	日本IBM	2,800円
9月上旬	★黄金のりんご	エンターテインメント	ジャパンコーポレーション	6,800円
9月下旬	★パワーズ・オブ・テン インタラクティブ	教育	ダットジャパン	9,800円
	黒ひげ危機一髪	エンターテインメント	トミー	3,500円
	★the GATE王国「MU」への扉	エンターテインメント	毎日コミュニケーションズ	〈込〉2,980円
10月10日	かずのえほん	教育	富士通大分ソフトウェアラボラトリ	（予）7,800円
10月25日	高田明美作品集２「アイズ」 ～パトレイバーイラストレーションワークス	画集	バンダイビジュアル	9,800円
10月中旬	ウジェット実験室	教育	富士通パレックス	6,600円
10月下旬	DAHLIA Vol. 2「青空画報」	エンターテインメント	東芝EMI	5,800円
	全国高等学校クイズ選手権	クイズ	富士通パソコンシステムズ	7,770円

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
10月下旬	★おはなしのもり②	教育	マルチソフト	（予）5,800円
10月予定	オベリスク	AVG	NECインターチャネル	未定
	★生命　第1巻	教養	NECインターチャネル	8,800円
	★百人一首	教養	富士通大分ソフトウェアラボラトリ	（予）6,800円
	日本の城	データベース	マルチソフト	5,800円
	ワシタカ　日本の猛禽類	データベース	マルチソフト	5,800円
11月1日	ザ・レジデンツ ・バッド・デイ・オン・ザ・ミッドウェイ	AVG	シナジー幾何学	5,800円
11月15日	ロストマヤ～古代マヤ文明の遺跡	教養	富士通パレックス	6,500円
11月29日	ウルトラマンと星空たんけん（仮）	教育	MIZUKI	5,800円
11月中旬	ワンダー大陸オーストラリア	エンターテインメント	富士通パレックス	3,800円
11月下旬	★一文字　武～双瞳の女王	AVG	サンソフト	9,800円
	イマジネーションステーション	教育	富士通パレックス	6,600円
11月予定	ポップショップvol. 1	エンターテインメント	ITOCHU	未定
	★アートコレクションシリーズ 「小田卓司のモデルアートの世界」（仮）	写真集	エクシング	7,800円
	★アートコレクションシリーズ 「小松崎　茂」（仮）	画集	エクシング	7,800円
	★シルバニアファミリー（仮）	絵本	エクシング	3,800円
	★ガジェット～Past as Future	AVG	シナジー幾何学	未定
	★ZEDDAS～ホラーツアー 2	AVG	シナジー幾何学	未定
秋頃予定	アニメ中学歴史	教育	アドウィン	未定
	ワンツーアニマル	教育	アドウィン	未定
	バンド魂	SLG	NECインターチャネル	未定
	★あさりよしとおCD-ROM画集 「ヴィスタフカ」	画集	ガイナックス	未定
	★一本木　蛮Dynamic CD-ROM 「亜州漫帝」	画集	ガイナックス	9,800円
	★SUEZEN CD-ROM画集	画集	ガイナックス	未定
	★めるへんめーかーCD-ROM画集 「不思議散歩」	画集	ガイナックス	8,800円
	★和田慎二CD-ROM画集	画集	ガイナックス	9,800円
	世界の蝶～極彩色の妖精たち	図鑑	シー・ピー・セニット	7,800円
	沖縄諸島（仮）	写真集	シンフォレスト	〈込〉3,980円
	落田洋子～ミューズの果実 絵画と音楽のくに（仮）	画集	シンフォレスト	〈込〉3,980円
	オルカ物語（仮）	写真集	シンフォレスト	〈込〉3,980円
	★ウォーターゲーム	エンターテインメント	トミー	3,500円
	ジャンプスタート　トドラー	教育	トミー	5,800円
	ジャンプスタート　プリスクール	教育	トミー	5,800円
12月6日	ゴジラと仲間たち～かいじゅう島はおおさわぎ もじもじ大作戦!!	教育	MIZUKI	5,800円
12月12日	★龍馬くん太平洋を渡る	教育	ナムコ	（予）6,500円
12月30日	ピングとポンダの 愉快なミュージックファクトリ	教育	富士通パレックス	6,600円
12月予定	のりピーの「ともだち100人できるかな?!」 語学編	教育	富士通パソコンシステムズ	（予）5,500円
	★ピーターラビットと ベンジャミンバニーの冒険	教育	マルチソフト	未定
96年予定	★ふくやまけいこCD-ROM画集 「みけこちゃんふくやまけいこ展へ行く」	画集	ガイナックス	未定
	★大塚康生CD-ROM画集	画集	ガイナックス	未定
	★加藤洋之／後藤啓介CD-ROM画集	画集	ガイナックス	未定
	★新谷かおるCD-ROM画集	画集	ガイナックス	未定
	★藤田幸久CD-ROM画集	画集	ガイナックス	未定
	★真鍋譲治CD-ROM画集	画集	ガイナックス	未定
	★水玉螢之丞CD-ROM画集 「ウインドウの山奥で」	画集	ガイナックス	未定
	AMAZING JUNGLEスタンダード版	画集	バンダイビジュアル	5,800円
97年2月10日	ゴジラと仲間たち～かいじゅう島はおおさわぎ なぜなに?大進撃	教育	MIZUKI	5,800円
97年2月予定	オーシャンライフ～カリブ編	教養	富士通パレックス	8,500円
未定	シリコンスクリーム	AVG	NECインターチャネル	7,800円
	イエロー　Colors of YELLOW	写真集	シンフォレスト	〈込〉2,500円
	ゴールド　Colors of GOLD	写真集	シンフォレスト	〈込〉2,500円
	白神山地	写真集	シンフォレスト	〈込〉3,980円
	パープル　Colors of PURPLE	写真集	シンフォレスト	〈込〉2,500円
	メタリック　Colors of METALLIC	写真集	シンフォレスト	〈込〉2,500円
	オーシャンライフ～ミクロネシア編	教養	富士通パレックス	8,500円
▼Windows95専用ハイブリッド				
10月予定	D-DAY	SLG	グラムス	9,800円
11月15日	失われた文明～巨石文明への旅	エンターテインメント	富士通パレックス	6,600円
11月予定	スターリングラード	SLG	グラムス	9,800円

■［Windows3.1］先月号に掲載したデータが以下のように変更されました……●エキスパート・クイズショー日本語版（誠和システムズ）未定●スライドショー　セカンドコレクション（エーエムティーサヴァン）未定●SKI制服向上委員会2．正義の味方参上！編（広美）8月下旬→未定●ファーランドストーリー天使の涙（TGL）未定●「占都物語」その１（アリアドネ メディア）秋頃●ダスト（エフツウ）9月→10月●ミラクルワールド（ウィザード）7,800円→8,800円●ふるさとむかしあそび・自然編（ダットジャパン販売）8月下旬●アイドル防衛隊ハミングバードデータベース（広美）8月中旬→9月27日●さんすう123（SSIトリスター）7月20日→7月27日●まるごとままごと（SSIトリスター）7月20日→8月3日●動物博士のアニマル・ショートストーリー2 Windows版（毎日コミュニケーションズ）7月中旬→7月15日●ぴょこたんの1,2のさんすう大ぼうけん（日本システムサプライ）7月下旬→8月下旬●世界名作劇場スクリーンセイバーVol.1ラスカル＆バロン（バンダイビジュアル）7月25日→9月25日●ビットくんの1・2のさんすう（バンダイビジュアル）7月25日→8月25日●サイレント・ノヴァ（風雅システム）8月→9月

■［ハイブリッド］先月号に掲載したデータが以下のように変更されました……●チャドウィック～さらわれたタマゴを救え！（マルチソフト）8月下旬／5,800円（予価）→10月4日／6,400円（予価）●レッド　Colors of RED（シンフォレスト）未定●ゴジラ・ムービースタジオ・ツアー（東宝）8月上旬→8月2日●バイオ博士のお散歩アドベンチャー（学習研究社）8月中旬→9月22日●メンローの大冒険～ミュージカルランドを救え（トミー）8月2日→8月31日●マンガCD-ROM倶楽部Vol.11／12「黒い秘密兵器・上／下」一峰大二（ゲームバンク）8月中旬→9月下旬●マンガCD-ROMシリーズVol.13「ホラー自選集」日野日出志（ゲームバンク）8月5日→8月15日［タイトル変更］●カプコン・オリジナルスクリーンセーバー（ガイア・アソシエイツ）［Windows3.1／95］●909の恐怖（インナーブレイン）7月31日→8月4日●梨元　勝の㊙芸能手帖（インナーブレイン）7月31日→8月23日●指輪ホテル（インナーブレイン）8月14日→8月20日●ザークのアラスカ探検（インフィニシス）8月下旬→9月中旬●唯登詩樹・電脳画廊vol.1（ガイナックス）8月→9月●H（ガイナックス）8月→9月●マンガCD-ROM倶楽部Vol.10「オーイ!!やまびこ」矢口高雄（ゲームバンク）6月下旬→7月1日●ドギー（バショウハウス）7月上旬→7月26日


めじろ
あなたもプログラミングをはじめませんか？
C言語がマスターできる

C言語インタープリタ　めじろ　VER1.5
再配布ライセンス付き　定価34800円（税別）
THE　C言語インタープリタ　めじろplus
パーソナルユース用　定価9800円（税別）
インタープリタだから，C言語の学習も楽々。インタープリタだからプログラム開発も楽々。マルチメディアプログラミングに対応したWINDOWS95用の開発環境です。本格的なソフト開発も可能。
Tsuka
03-5950-0788 株式会社塚本吉彦事務所



PC-9801シリーズ

PC-9801 SERIES

今が買いどき

日本ファルコム，98キャンペーン開催！

日本ファルコムでは，10月下旬まで「98キャンペーン」を開催している。期間中，既発売のPC-98用タイトルのCanBe/VALUESTAR専用版をWin95オートプレイ対応，各種特典つきで廉価にて再発売しているのだ（Windows95があればこれ以外の機種のPC-98でも動作可能）。くわしくは右表を参照のこと。★が廉価版，☆が特別セット版になっている。

パソコン・ブームでまったくの初心者がCanBeなどの「使いやすい」機種を買うケースが増えているが，そんな人たちにまで配慮しているのには好感が持てる。

ちなみに特典は以下のとおりだ。

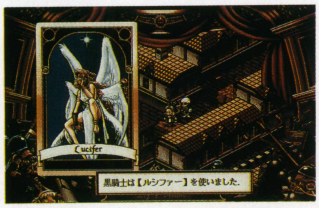
●『ブランディッシュVT』体験版
●応募者全員プレゼント（『VT』のテレカとマウスパッド）
●サンプル版音楽CD（廉価版，セット版をのぞく）　（煌竜）

タイトル	価格
英雄伝説IV～朱紅い雫	12,800円
英雄伝説III～白き魔女	10,800円
★ブランディッシュ	4,800円
★ブランディッシュ２	4,800円
★ブランディッシュ３	4,800円
☆ブランディッシュ（3作セット版）	9,980円
★Revivalザナドゥ	3,800円
★Revivalザナドゥ２ REMIX	3,800円
☆Revivalザナドゥ（2作セット版）	5,800円

ハードディスク専用

イノセント・トゥアー

9／27　■ケイエスエス　■ボードゲーム　■11,400円（予価）　■5,3.5'2HD

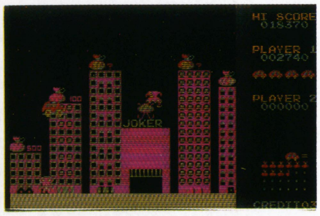


錬金術的な雰囲気を持つ世界を舞台にしたファンタジー・ボードゲーム。主人公はエルフ，バルキリー，黒騎士の3人の少女で，物語はマルチ・ストーリーで進行する。RPG的な要素もあり。

アフターケア／CPU386以上

ジャンプバグ

8／下　■マインドウェア　■アクション　■5,800円　■3.5'2HD



［アーケードから移植］往年の人気ビデオゲームの移植版。跳躍する車をあやつり，市街地，ピラミッド，宇宙などのステージを突破する。ディスプレイを縦にして遊ぶオリジナル版モードつき。

DataBase

PC-9801シリーズ新作発売予定表

『ブランディッシュVT』は3.5'2HD版とCD版の両方が発売される。

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
▼PC-9801				
10月4日	ブランディッシュVT（=）	ARPG	日本ファルコム	9,800円
10月25日	★R・A・M I ～NEW EVOLUTION ORGANIZE（=○）	AVG	P'PRO	（予）9,800円
10月中旬	ツァイメタ女	SLG	ANJIN	9,800円
10月予定	太平洋戦記（=）	SLG	ジェネラル・サポート	未定
秋頃予定	ハープーン２ アルティメット（○=）	SLG	イマジニア	未定
12月予定	フォトジェニック（○）	AVG	サンソフト	8,900円
96年予定	時の伝説 ～フィアナの聖少女（※）	RPG	ジャパンホームビデオ	10,800円
	New碁キチくんVer2.0	囲碁	G.A.M.	14,800円
未定	EXCITINGみるく第２話	AVG	TAKERU	〈込〉1,500円
	EXCITINGみるく第３話	AVG	TAKERU	〈込〉1,500円
	遊演体空想遊戯シリーズVol.3 ～光と闇の伝説	ディスクマガジン	TAKERU	〈込〉2,900円
	パチンコパッケージ#２（※）	パチンコ	エムズ・アン・ティーズ	未定
	エメラルドドラゴン外伝 イッシュバーン戦記（+※）	RPG	グローディア	未定
	機甲装神ヴァルカイザーII	AVG	サイレンス	7,800円
	激闘！日清・日露海戦史	SLG	ジェネラル・サポート	未定
	激闘！八八艦隊海戦史	SLG	ジェネラル・サポート	未定
	あにまーじゃんアマゾン	麻雀	ソニア	（予）8,800円
▼PC-9821（256色，CPU386以上が必要な作品）				
夏頃予定	インフェルノ（○）	SLG	イマジニア	9,800円
秋頃予定	ピンボール（仮）	ピンボール	ウィズ	未定
未定	エメラルドドラゴン	RPG	グローディア	未定

■先月号に掲載したデータが以下のように変更されました……●スターベアラーズ（コスモスコンピューター）未定●魔法千一夜（TAKERU）未定●ジェット・ストリーム（ダットジャパン販売）8月3日●囲碁IV（アスキー）未定●偽典・女神転生～東京黙示録（アスキー）未定

（※）……ハードディスク専用／（=）……PC-9801・9821／（+）……CPU386以上／（○）……CD-ROM／★……今月DataBaseに初登場した新作

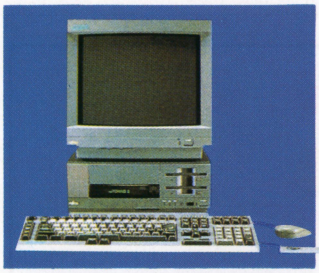
X68000シリーズ

X68000 SERIES

Data Base

X68000シリーズ新作発売予定表

発売日	タイトル／ジャンル／発売元／価格
未定	麻雀悟空 天竺／麻雀／シャノアール／9,800円
未定	あにまーじゃんX／麻雀／ソニア／9,800円
未定	プリンセスメーカー I／SLG／ニュー／14,800円



FM TOWNSシリーズ

FM TOWNS SERIES

餓狼伝説スペシャル

9／13　■ジャパンホームビデオ　■対戦格闘　■8,800円　■CD-ROM

［ネオジオから移植］アーケードで高い人気を誇った対戦格闘ゲーム。前作『2』の敵キャラなどをふくめた，15キャラクター（+隠れキャラ）でプレイできる。6ボタンパッドに対応。

DataBase

FM TOWNSシリーズ新作発売予定表

『ぱらPARAパラダイス』は発売延期。つぎに新作が発売されるのはいつ？

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
96年予定	太平洋の嵐２	SLG	G.A.M.	12,800円
	New碁キチくん	囲碁	G.A.M.	14,800円
未定	麻雀悟空 天竺	麻雀	シャノアール	9,800円
	餓狼伝説２	対戦格闘	TAKERU	未定
	日本棋院の定石大事典 新装版	囲碁	電脳商会	19,800円
	ぱらPARAパラダイス	SLG	ファミリーソフト	11,800円

■先月号に掲載したデータが以下のように変更されました……●囲碁シリーズCD版（G.A.M.）96年

Macintoshシリーズ

MACINTOSH SERIES

HOT 10

今月の売れ筋ソフト

先月10位に登場した『提督の決断III』が今月トップにのぼりつめた。列車運転SLG『トレインシミュレータ』の最新作も，好調なすべりだしを見せている。

順位	前回	タイトル	メーカー	ジャンル	価格
1	↑前10位	提督の決断III	光栄	SLG	12,800円
2	前1位	INFO MAC VOL.8 インターフェイス付	パシフィックハイテック／オムニバス		3,689円
3	初登場	トレインシミュレータ小田急線	ポニーキャニオン	SLG	5,800円
4	↑再登場	AQUAZONE ™ ver1.5J デラックス版	9003 inc.	SLG	18,800円
5	前3位	3Dウルトラピンボール	シエラ・パイオニア	ピンボール	9,800円
6	初登場	AI囲碁5	アスキーサムシンググッド	囲碁	12,800円
7	初登場	シンカ日本語版	インタープログ／エンターテインメント		8,800円
8	前6位	三國志V	光栄	SLG	14,800円
9	前2位	タワーver1.2J+攻略本	オープンブック	SLG	10,800円
10	↑再登場	信長の野望・天翔記 withパワーアップキット	光栄	SLG	15,800円

※ランキング協力：ソフマップ
※タイトルが英字のものは英語版です。

今月の新作　海外からの移植以外にも注目ソフト多し

移植ソフトが多いなか，異彩をはなっているのが『卒業生』。実写映像を使用した恋愛SLGだ。同ジャンルではアニメ絵がハヤっているという状況下で，どこまで人気を得られるか注目したい。ガイナックスの『リンディ』は，以前Windowsで発売された『ウェンディ』をベースとした作品。デスクトップ上で生活している女の子とコミュニケーションをはかるという異色タイトルだ。紹介タイミングが遅くなってしまったが，シャノアールの『麻雀悟空 天竺』にも注目。　(煌竜)

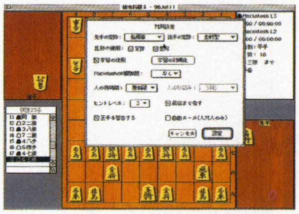
バーチャファイターCD-ROM The Beginning

9／4　■ユーメックス　■エンターテインメント　■5,800円　■CD-ROM

大ヒットした対戦格闘ゲームの未公開情報を満載したデータベース。セガAM2研の全面協力により，企画段階から制作過程を徹底追跡しているほか，極秘情報，映像データも大量収録。

柿木将棋II for Macintosh

9／6　■アスキー　■将棋　■12,800円　■CD-ROM



［Windows95から移植］柿木義一の手による将棋ソフト。従来の将棋ソフトにくらべると最速となる思考速度と，最強レベルで2段程度の実力をそなえている。100問の詰め将棋問題も収録。

システムショック

9／6　■エレクトロニック・アーツ・ビクター　■3Dアクション　■9,800円　■CD-ROM

［海外から移植］現実世界と電脳空間の二つの世界を往来しつつ戦いをくり広げる3Dアクション。上半身だけ向きを変えるなど，微妙な動作もできる。爆発などの特殊効果もリアルに再現。

ピピン対応

LULU

9／13　■アリアドネメディア　■絵本　■4,800円　■CD-ROM

［海外から移植］フランス生まれの電脳絵本を移植。ロボットのモネが「温かさ」をもとめて旅をする風景を，セピア調のグラフィックと絵本ならではの語り口でつづっていく。

Gタロット

9／15　■マックザウルス　■占い　■9,800円　■CD-ROM

3種類の方法でタロット占いができるソフト。カード・デザインは日本の古典をモチーフに，油彩画家の平　権が描き下ろしている。カードの解説や3種類のオリジナル・カードゲームも収録。

フライトアンリミテッド

9／20　■エレクトロニック・アーツ・ビクター　■フライトSLG　■9,800円　■CD-ROM

［海外から移植］グライダーなど5種類の航空機で飛行を楽しめるフライト・シミュレータ。レッスンを受けたり，エアリアル・コースに挑戦もできる。取り込み映像を利用したリアルな画面も特徴。

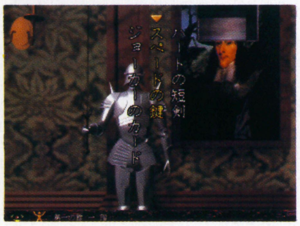
三國志Vパワーアップキット

9／27　■光栄　■ユーティリティ　■6,800円／15,800円(本体同梱)　■CD-ROM

［PC-98から移植］名作SLG『三國志V』のパワーアップ・ソフト。一騎討ちモードの充実やエンディング条件設定機能などがくわわったほか，4本の新シナリオを収録している。

七つの秘館

9／27　■光栄　■AVG　■9,800円　■CD-ROM

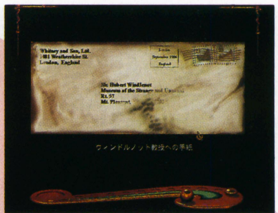


［セガサターンから移植］作家の志茂田景樹がシナリオを担当したAVG。3DレンダリングCGをベースにしたリアルな映像で物語が展開する。緑川　光，國府田マリ子などの人気声優を起用している。

シヴァース

9／27　■シエラ・パイオニア　■AVG　■9,800円(予価)　■CD-ROM

［海外から移植］呪われた博物館に迷い込んだ主人公の一夜を描くAVG。各所に仕掛けられたパズルを解き，襲ってくる悪霊を壺に封じ込めていく。操作は画面をクリックするだけの簡易方式。



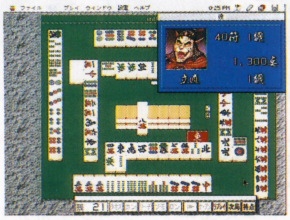
▶3D視点のリアルな画像と，鳥肌が立つような音響効果もウリの一つ

◀遊ぶたびに悪霊やアイテムの隠れ場所が変化するので何度でも楽しめる

アフターケア

麻雀悟空　天竺

4/26　■シャノアール　■麻雀　■8,800円　■CD-ROM



[3DOから移植] 上級者の打筋を独自に分析して生みだした，強力な思考ルーチンを持つソフト。独特の打ちかたを持った18人の相手が登場する。指導モードやオープン・リプレイなど，機能も充実。

アフターケア

卒業生

6/10　■ジャパンコーポレーション　■SLG　■7,800円　■CD-ROM

5人の女子高生との会話や恋愛を楽しむSLG。高校1年生編と3年生編の2部構成で，ちがったシチュエーションの恋愛を楽しめる。実写で登場する女の子は，いずれも今期高校を卒業したばかり。

アフターケア

秦の始皇帝

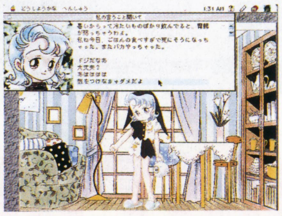
6/28　■ボイジャー　■データベース　■5,500円　■CD-ROM

[Windowsから移植] 中国最初の皇帝である秦の始皇帝の墳墓「兵馬俑」の発掘のようすを記録したデータベース。数百点の写真のほか，万里の長城の空撮写真，博物館の紹介などを収録した。

アフターケア

ドール イン ザ ハウス リンディ

8/23　■ガイナックス　■エンターテインメント　■8,800円　■CD-ROM



パソコン内に住む少女・リンディとのおしゃべりを楽しむソフト。プレイヤーの話す内容に対し，リンディが文句を言ったり，いたずらをするなど，さまざまなリアクションを返してくれる。

DataBase Macintoshシリーズ日本語版新作発売予定表

バンダイ・デジタル・エンタテインメントから，ピピン対応のタイトルが3作発表された。インナーブレイン「まるごと」シリーズの次回作が早くも登場。

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
7月26日	リスニング・ゲームズ・ウィズ・イングリッシュ	教育	eigo Media	9,950円
8月9日	★はれときどきぶた(PA)	教育	バンダイ・デジタル・エンタテインメント	5,800円
8月30日	★クリッククッキングカルミネ 家庭で作れる本場イタリアの味(仮)	教養	イマジニア	5,800円
	まるごとナースエンジェル りりかSOS	スクリーンセーバー	インナーブレイン	3,980円
9月8日	プラネット・タクシー	教育	ボイジャー	4,500円
9月13日	まるごとかんぺき パンダコパンダ	エンターテインメント	インナーブレイン	〈込〉6,400円
9月20日	バーチャルめもりある(PA)	SLG	ガイア・エンタテイメント	8,500円
9月25日	★まるごと水色時代	スクリーンセーバー	インナーブレイン	3,980円
9月下旬	ザークの大冒険 ～パターンを探せ	教育	富士通パレックス	(予) 6,700円
	★シムアイル	SLG	マクシス	未定
9月予定	キャッズ	エンターテインメント	ヴァージンインタラクティブ	3,800円
	ディグ日本語版	AVG	マイクロマウス	9,800円
10月4日	チューンランドVer. 2	教育	富士通パレックス	8,800円
10月25日	ファンタズム	AVG	シエラ・パイオニア	(予)11,800円
10月予定	パリのマドレーヌ ～すてきなにんぎょうげき	教育	エレクトロニック・アーツ・ビクター	4,800円
	MISS ～白夜に舞う天使たち(仮)	AVG	テイチク	5,800円
	アンパンマンと遊ぼう！(PA)	教育	バンダイ・デジタル・エンタテインメント	3,800円
	★ウルトラマン デジタルボードゲーム(PA)	ボードゲーム	バンダイ・デジタル・エンタテインメント	5,800円
	★SDガンダムウォーズ(PA)	SLG	バンダイ・デジタル・エンタテインメント	5,800円
	走ってあそぼう！ きかんしゃトーマス(PA)	教育	バンダイ・デジタル・エンタテインメント	3,800円
	銀河英雄伝説スクリーンセーバーVol. 2 for Macintosh	スクリーンセーバー	ボーステック	未定
	ぷよぷよ for Macintosh	アクションパズル	ボーステック	未定
11月10日	世界の車窓から[IV]イギリス編	エンターテインメント	富士通パレックス	6,800円
11月25日	リップス・ザ・エージェント# 3 ～地球滅亡!?満期の日	デジタルブック	バンダイビジュアル	5,800円
11月中旬	音楽の散歩道	エンターテインメント	富士通パレックス	(予) 6,500円
11月下旬	世界の車窓から[V] 世界の豪華列車	エンターテインメント	富士通パレックス	6,800円
秋頃予定	アビューズ日本語版	アクション	アテイン	未定
	サイレントメビウス ～アリス・リデル	AVG	バンダイビジュアル	9,800円
	スカル・クラッカー	アクション	バンダイ・デジタル・エンタテインメント	未定
秋頃予定	ウェアウルフVSコマンチ 2 日本語版	フライトSLG	マイクロマウス	未定
96年予定	ルクソールの謎日本語版	AVG	インタープログ	未定
	ハート　オブ　ダークネス	アクション	ヴァージンインタラクティブ	未定
	ゲッツェンディーナー	ドラマ	ガイナックス	未定
	GE・TENIII(仮)	SLG	GE・TEN	未定
	ブルーサンゴ(PA)	エンターテインメント	ジャイロ	未定
	ガンダム バーチャルモデラー (PA)	エンターテインメント	バンダイ・デジタル・エンタテインメント	(予) 5,800円
	オルセー美術館(仮)	データベース	フジテレビ／インフォシティ	未定
	サンディエゴ号の財宝	データベース	フジテレビ／インフォシティ	未定
	アフターライフ日本語版	SLG	マイクロマウス	9,800円
97年1月予定	実機パチスロシミュレーター 2 for Mac	パチスロ	ネクストン	9,800円
97年春頃予定	デスクトップライフII	SLG	9003 inc.	未定
	我流競馬Ver.2.0	競馬予想	スコープ	(予)12,800円
未定	ふるさとむかしあそび	エンターテインメント	アクアシステム	6,800円
	★クリッククッキング道場六三郎 家庭で作れる“みちば和食”の世界(仮)	教養	イマジニア	未定
	ワード・ゲームズII	教育	eigo Media	9,950円
	アローン・イン・ザ・ダーク	AVG	エーエムティーサヴァン	9,800円
	アローン・イン・ザ・ダーク 2	AVG	エーエムティーサヴァン	9,800円
	ひょっこりひょうたん島 海賊の巻Vol. 2	エンターテインメント	NECインターチャネル	未定
	ゲーム日本史 ～革命児・織田信長	教育	光栄	7,800円
	ゲーム日本史 ～天下人・秀吉と家康	教育	光栄	7,800円
	もっともっと インクレディブル・マシーン	パズル	サイベル	8,800円
	モビルスーツガンダム0079(PA)	エンターテインメント	バンダイ・デジタル・エンタテインメント	未定
	★マーティー アンド ザ トラブル ウィズ チーズ	教育	マクシス	未定

(PA)……ピピン対応／★……今月DataBaseに初登場した新作

■先月号に掲載したデータが以下のように変更されました……●ハゲマルドン(セキサス)未定●スライドシュー　セカンドコレクション(エーエムティーサヴァン)未定●けろっぴ デイ ホッパー(メガ・ウェブ)8月上旬→9月下旬●ハローキティ ビッグ ファン デラックス(メガ・ウェブ)8月上旬→8月23日●フィリックス・ザ・キャット カートゥーン ツール ザ ボックス(メガ・ウェブ)8月上旬→8月23日●ベイビー フィリックス(メガ・ウェブ)8月上旬→8月23日●クエスト・フォー・フェイム(BMGビクター)7月下旬→未定●「占都物語」その1(アリアドネ メディア)秋頃●クローン・レンジャー(サイバーアーツ)8月→9月10日●動物博士のアニマル・ショートストーリー2 Macintosh版(毎日コミュニケーションズ)7月中旬→7月15日●マラソン～インフィニティ(アテイン)秋頃●ダスト(バンダイ・デジタル・エンタテインメント)8月→8月9日

店頭でも買えるのだ

発売当初は注文販売でしか購入できなかったピピン本体だが，6月15日から店頭でも購入できるようになっている。これまでのピピン本体＋モデム＋ソフトのセット(64,800円) 以外に，本体＋統合ソフトのセット (49,800円)，モデム単体 (12,800円)，通信用のネットワークCD-ROMセット (5,800円) が販売中。これでもっと身近になった……？

DataBase ピピンアットマーク新作発売予定表

Macとの両対応ソフトが発表されている。Macのデータベースを参照のこと。

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
秋頃予定	卒業R ～グラデュエーションリアル	SLG	バンダイビジュアル	5,800円
96年予定	ラインの黄金	教育	メディア・ファイブ	7,800円
97年1月予定	実機パチスロシミュレーター 2 For Pippin	パチスロ	ネクストン	9,800円
未定	クローン・レンジャー	AVG	サイバーアーツ	7,800円
	MISS ～白夜に舞う天使たち(仮)	AVG	テイチク	5,800円
	誕生	SLG	バンダイビジュアル	未定

■先月号に掲載したデータが以下のように変更されました……●ぼのぐらし(アミューズ)未定●ドン・キウォーク(メディア・ファイブ)夏頃

DOS/Vパソコン

PERSONAL COMPUTER FOR DOS/V

HOT 10

今月の売れ筋ソフト

フライトSLGがランキングのほとんどを占めるようになってしまいました。今月は『グランプリII』がオススメ。発売と同時に売り切れの店が続出のもようです。

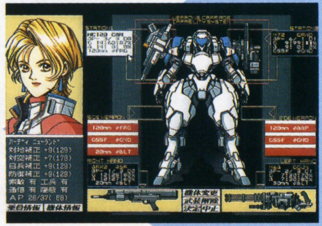
順位	前回	タイトル
1	初登場	グランプリII (GRAND PRIXII) ●メディアクエスト ●レーシング ●8,800円
2	↑前8位	シヴィライゼーションII (CIVILIZATIONII) ●スペクトラムホロバイト ●SLG
3	前1位	デューク・ニュッカム3D (DUKE NUKEM 3D) ●3Dレルムエンターテインメント ●3Dアクション
4	前4位	AH-64Dロングボウ (AH-64D LONGBOW) ●エレクトロニック・アーツ・ビクター ●フライトSLG ●6,800円
5	初登場	MSFS FXアップグレード (MSFS FX UPGRADE) ●トワイライトエクスプレス ●ユーティリティ
6	前6位	MSFS Ver.5.1 リミテッド (MSFS Ver.5.1 LIMITED) ●マイクロソフト ●フライトSLG
7	初登場	MSクローズコンバット (MS CLOSE COMBAT) ●マイクロソフト ●ボードゲーム
8	前3位	フライトショップ (FLIGHT SHOP) ●バオ ●フライトSLG
9	前2位	GREAT!GREAT!FS WORLD (GREAT!GREAT!FS WORLD) ●トワイライトエクスプレス ●フライトSLG
10	前5位	フライトアンリミテッドWIN95 (FLIGHT UNLIMITED WIN95) ●エレクトロニック・アーツ ●フライトSLG

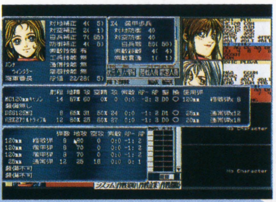
今月の新作 Windows95の思わぬ弊害!?

このページ，見てよ。今までで一番せまいッスよ？　そう，1年前は「純国産ソフトが増えるといいね」なーんてノンキなことを書いていたけど，それどころじゃなくなってきたみたいですね。これは，Windows95が登場してから，ゲームもWin95専用版に移行してきたため。かつて馬車が自動車にとってかわられたように，15年の歴史をもって，MS-DOSはその役目を終えようとしているのかねえ。あ，オススメは『タイムコマンドー』あたりです。Win版もでてるんだけどね。（安部理一郎）

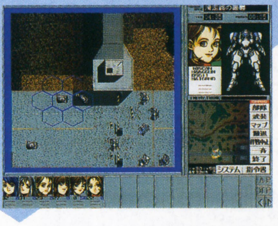
パワードール2ダッシュ

9/27　■工画堂スタジオ　■SLG　■9,000円　■CD-ROM





▶ミッション・クリアのイラストほか、多くのイラストが描き下ろされている



◀GX16対戦車地雷の散布や、PCH50輸送ヘリなどが登場。内容も強化された

［PC-98から移植］女性で構成された部隊を率いる人気SLG最新作の移植版。システムをリニューアルし，『パワードール2』のサイド・ストーリー的ミッションを収録した。『2』のデータも使用可能。

アフターケア

タイムコマンドー

8/下　■ヴァージンインタラクティブ　■格闘アクション　■9,800円　■CD-ROM

▶プレイ感はアクション色の濃厚な『アローン』。いろんなステージで闘うのだ

◀おのおのの時代に対応した50種類以上の武器、80種類以上の敵が登場するぞ

［海外から移植］八つの時代をまたにかけ，敵を倒しつつコンピュータを修理する格闘アクション。『アローン・イン・ザ・ダーク』『リトルビッグアドベンチャー』に関わったスタッフが制作を担当。

アフターケア

サイベリア2〜復活

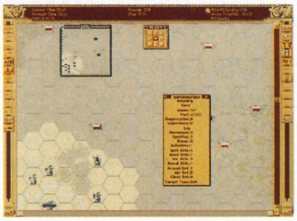
8/下　■ヴァージンインタラクティブ　■3Dシューティング　■9,800円　■CD-ROM(2枚組)

［海外から移植］1994年末に発売された『サイベリア』の続編。ゲーム本編は3Dシューティングだが，パズルの要素も盛り込まれている。日本語化にあたり，セリフがすべて吹き替えになった。

アフターケア／日本語マニュアル付

パンツァージェネラル (PANZER GENERAL)

8/9　■ナユタ　■SLG　■7,400円　■CD-ROM



第二次世界大戦中のヨーロッパが舞台の戦略級SLG。プレイヤーはドイツ機甲師団司令官となり，38のミッションをこなす。Win95，DOS/V，Macと，3種の環境でプレイが可能なハイブリッド版。

DataBase DOS/Vパソコン日本語版新作発売予定表

全体の本数は減っているが，ひさしぶりに★マークがたくさん出現した。『シムアイル』は「シム」シリーズの1作で，南の島を育成するSLG。マクシス社みずからが発売する。

▼日本語版ソフト

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
9月27日	★TFX EF2000日本語版	フライトSLG	イマジニア	未定
11月予定	★シムアイル	SLG	マクシス	未定
秋頃予定	フォートボヤード	AVG	ヴァージンインタラクティブ	未定
	ピンボール（仮）	ピンボール	ウィズ	未定
	卍PSY幽記	RPG	PSD	9,800円
96年予定	ハート　オブ　ダークネス	アクション	ヴァージンインタラクティブ	未定
未定	CRWメタルジャケット	SLG	ウィズ	未定
	★アドバンスド・タクティカル・ファイターズ	フライトSLG	エレクトロニック・アーツ・ビクター	9,800円
	激闘！欧州海戦史	SLG	ジェネラル・サポート	9,800円
	激闘！ソロモン海戦史	SLG	ジェネラル・サポート	9,800円
	麻雀悟空　天竺	麻雀	シャノアール	9,800円

★……今月DataBaseに初登場した新作

▼日本語マニュアル付ソフト

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
96年予定	ARMARED FIST 2 : MIA 2　ABRAMS	3Dアクション	マイクロマウス	未定
	COMANCHE 3	3Dアクション	マイクロマウス	未定
97年春頃予定	★EUROPEAN AIR WAR	フライトSLG	メディアクエスト	8,800円

■先月号に掲載したデータが以下のように変更されました……●GRAND PRIX2（メディアクエスト）7月下旬→8月2日●イレブンスアワー（ビクターエンタテインメント）夏頃→未定●ファーランドストーリー伝記〜アーク王の遠征（TGL）未定●ディグ日本語版（マイクロマウス）9月●PRAY FOR DEATH（ヴァージンインタラクティブ）8月下旬→8月9日

ニンテンドウ64

NINTENDO64

HOT 3

今月の売れ筋ソフト

前回同様『マリオ64』が首位に立ち，2位，3位も変わらず。マリオを超えるソフトはでるのか？

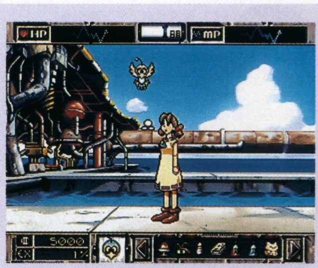
1	前1位	**スーパーマリオ64** ●任天堂 ●アクション ●9,800円
2	前2位	**パイロットウイングス64** ●任天堂 ●フライトSLG ●9,800円
3	前3位	**最強羽生将棋** ●セタ ●将棋 ●9,800円

新感覚AVG 不朽の名作がふたたび登場

今月おとどけするのは『ワンダープロジェクトJ2』。スーファミで発売された同名ソフトの続編だ。主人公のジョゼットは，ギジンと呼ばれる機械の少女。機械ながらも，思考能力や性格がそなわっているうえに感情まである，かぎりなく人間に近い存在だ。とはいえ，生活に必要な知識はほとんど持っていない。そこでプレイヤーは，彼女が生きていくための手助けをするのだ。好奇心旺盛な彼女は，プレイヤーとのコミュニケーションによって，さまざまな知識を得ていく。本ゲームでは人工人格(AC)を使用しており，そのおかげでコミュニケーションの応答が前作よりも進化している。「はい・いいえ」だけでなく，より会話に近くなっているのだ。

また，謎解きの要素もふんだんに盛り込まれており，こちらの部分にも期待が持てる。発売が楽しみな作品だ。　(白川大輔)

ワンダープロジェクトJ2 〜コルロの森のジョゼット
■エニックス　■AVG
■価格未定　■96年発売予定



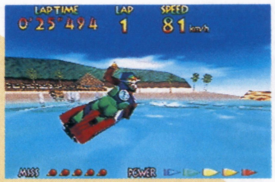
▲▶ジョゼットと会話中。彼女のそばにいるのは，鳥型ロボットのバードだ

今月の新作

ソフト数が3本という少なさだったニンテンドウ64だが，今月新たな2タイトルが発売される。その一つが『ウェーブレース64』だ。その名のとおり，ジェットスキーを使った水上でのレース。3Dポリゴンの美しいグラフィックは，ニンテンドウ64ならではの映像と言える。もう1本は『クオンパ』。落ちものとはちがったコンセプトのこのパズルにも注目したい。

ウエーブレース64

9/27
■任天堂　■レーシング
■9,800円　■64メガ・カートリッジ



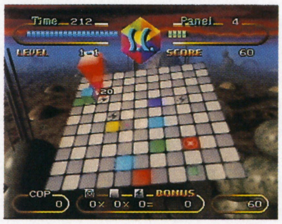
▶ポリゴン使用の美しい画面。青い空、広がる海はまさにマリンスポーツ

◀場合によってはこんなアングルになることも……。スピード感もバツグンだ

ジェットスキーを題材にした水上でのレースゲーム。3Dスティックを使用しての微妙な操作感や，水面から受ける抵抗など，現実さながらの感覚で楽しめる。画面を上下2分割しての2P対戦も可能。

Cu-On-Pa(クオンパ)

9月
■T&Eソフト　■パズル
■9,800円(予価)　■32メガ・カートリッジ



各面に色のついた立方体のキューブを転がして，ボード上の特定のパネルを消していくパズルゲーム。ひたすらパネルを消すモード以外にも，ステージクリア・モード，2P対戦モードなどがある。

DataBase ニンテンドウ64新作発売予定表

ハドソンから，オリジナルの対戦格闘ゲームが発表された。コナミの新作群もタイトルが明らかになっている。来月は，東京ゲームショウで公表されたタイトルがエントリーしてくるので，さらに大所帯になるはずだ。

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
10月予定	スターウォーズ :シャドウ・オブ・エンパイア	3Dシューティング	任天堂	9,800円
	テトリスフィアー(仮)	アクションパズル	任天堂	9,800円
11月予定	ゴールデンアイ 007(仮)	3Dシューティング	任天堂	9,800円
	ブラストコープス(仮)	アクション	任天堂	9,800円
	ボディハーベスト(仮)	アクション	任天堂	9,800円
	マリオカート64(仮)	レーシング	任天堂	9,800円
秋頃予定	超空間ナイター プロ野球キング	野球	イマジニア	未定
	栄光のセント・アンドリュース(仮)	ゴルフ	セタ	未定
	ワイルドチョッパーズ	シューティング	セタ	未定
12月予定	ブレードアンドバレル	3Dシューティング	ケムコ	未定
	F-ZERO64(仮)	レーシング	任天堂	9,800円
	カービィのエアライド(仮)	アクション	任天堂	9,800円
	クライマー(仮)	アクション	任天堂	9,800円
	ゴルフ(仮)	ゴルフ	任天堂	9,800円
	スターフォックス64(仮)	3Dシューティング	任天堂	9,800円
	バギーブギー(仮)	アクション	任天堂	9,800円
	ヨッシーアイランド64(仮)	アクション	任天堂	9,800円
年末予定	ゼルダの伝説64(仮)	未定	任天堂	未定
96年予定	★テュロック〜ダイナソーハンター	シューティング	アクレイムジャパン	未定
	ワンダープロジェクトJ 2 〜コルロの森のジョゼット	AVG	エニックス	未定
冬頃予定	ダイナマイトサッカー(仮)	サッカー	イマジニア	未定

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
97年春頃予定	マルチレーシング(仮)	レーシング	イマジニア	未定
	ドラえもん(仮)	アクション	エポック社	未定
97年予定	★デュアルヒーローズ	対戦格闘	ハドソン	未定
	ボンバーマン64(仮)	アクション	ハドソン	未定
未定	がんばれゴエモン 5 〜ネオ桃山幕府の踊り	アクション	コナミ	未定
	実況ゴルフトーナメント'97(仮)	ゴルフ	コナミ	未定
	実況Jリーグ パーフェクトストライカー	サッカー	コナミ	未定
	実況パワフルプロ野球 4 (仮)	野球	コナミ	未定
	麻雀MASTER	麻雀	コナミ	未定
	REV LIMIT(仮)	レーシング	セタ	未定
	★カメレオン・キッド(仮)	アクション	日本システムサプライ	未定
	クリエイター(仮)	エンターテインメント	任天堂	未定
	MOTHER 3 (仮)	RPG	任天堂	未定
	マリオRPG 2 (仮)	RPG	任天堂	未定
	金田一少年の事件簿(仮)	未定	ハドソン	未定
	スーパーパワーリーグ64(仮)	野球	ハドソン	未定
	シューティング(仮)	シューティング	ビデオシステム	未定
	麻雀(仮)	麻雀	ビデオシステム	未定
	ヒューマングランプリ In Formular I The New Generation	レーシング	ヒューマン	未定

★……今月DataBaseに初登場した新作

セガサターン

SEGASATURN

HOT 10

今月の売れ筋ソフト

なんと『バーチャ2』をのぞいた残り9本が入れ替わってしまった。中でも『ナイツ』と『ときメモ』は，発売された二つのバージョンが両方ともランクインしている。

1 ナイツ~into dreams… 初登場 ●セガ ●アクション ●5,800円

2 デカスリート 初登場 ●セガ ●アクション ●5,800円

3 バーチャファイターキッズ 初登場 ●セガ ●対戦格闘 ●5,800円

4 ときめきメモリアル ~forever with you スペシャル版 初登場 ●コナミ ●SLG ●9,800円

5 グレイテストナイン'96 初登場 ●セガ ●野球 ●5,800円

6 ナイツ~into dreams… セガマルチコントローラパック 初登場 ●セガ ●アクション ●7,800円

7 ときめきメモリアル ~forever with you デラックス版 初登場 ●コナミ ●SLG ●6,800円

8 サターンボンバーマン 初登場 ●ハドソン ●アクション ●6,800円

9 バーチャファイター2 前7位 ●セガ ●対戦格闘 ●6,800円

10 AQUAZONE™ for SEGASATURN 初登場 ●9003 inc. ●SLG ●5,800円

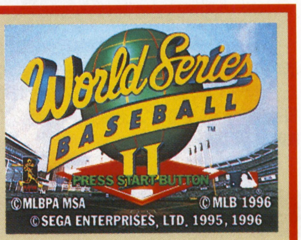
世界にはばたけ スポーツ・ゲームに国境はない！

日本中を熱狂させたオリンピックも，暑い夏とともに終わりを告げたが，それでもまだ余韻が残る今日このごろ。日本サッカー陣の歴史的なブラジル戦勝利，野球陣の驚異的な打棒の大活躍なども，まだ記憶に新しい。野茂やカズなど，日本のスーパースターが世界で活躍する昨今，スポーツ・ゲームだって日本の作品が世界をリードしているのだ。

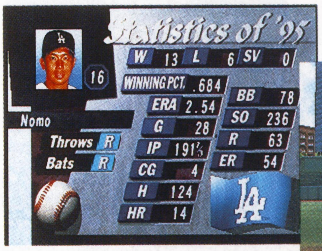
今秋登場の『ワールドシリーズベースボールII』は，『グレイテストナイン'96』の米国メジャーリーグ版で，実名28チーム，登録実名選手が約900人にもおよぶというスケール。基本的なシステムはそのままなので，慣れ親しんだ快適な操作で，メジャーの雰囲気を堪能できるぞ。モデムにも対応しており，電話回線を利用した対戦が楽しめるのも魅力だ。

『ビクトリーゴール ワールドワイドエディション』のほうは，ヒットした『ビクトリーゴール'96』のインターナショナル版。2年後のワールド・カップを想定した，48か国の代表が激突する内容だ。しかも操作性なども向上されており，よりアツい戦いが展開される。

（山田真也）



ワールドシリーズベースボールII
■セガ ■野球
■5,800円 ■10月25日発売予定

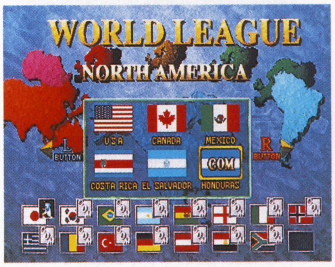


▲もちろん，ドジャースには野茂がいるぞ。ほかにも有名選手が多数登場

◀基本は『グレイテストナイン'96』なので，操作は快適だ

ビクトリーゴール ワールドワイドエディション
■セガ ■サッカー
■5,800円(予価) ■11月発売予定

本場のスタジアムの熱狂をお届け！



▲参加48か国の中には，当然日本もある。世界ランキングを上げていくのだ！

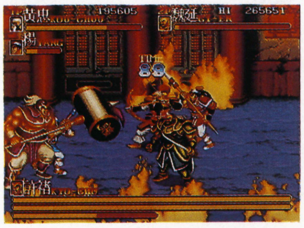
▼美しい夜空，熱狂の観衆に包まれてのプレイ。いやおうなしにボルテージは上がる

今月の新作

大作『サクラ大戦』をはじめとして，今月は『ストZERO2』『闘神伝URA』『ポリスノーツ』など話題作ぞろい。ほかにも『ときメモ対戦ぱずるだま』『マジドロ2』『ギャルズパニックSS』などのパズルゲームや，SEGA AGESシリーズの『アウトラン』『アフターバーナーII』，そして増設RAMカートリッジを同梱した『リアルバウト餓狼伝説』にも要注目だ。

天地を喰らうII～赤壁の戦い

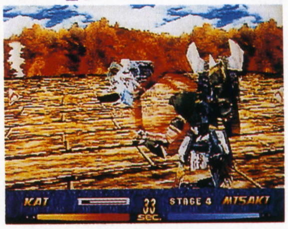
9/6 ■カプコン ■格闘アクション ■5,800円 ■CD-ROM



［アーケードから移植］「三國志」を題材にした本宮ひろ志の同名漫画をゲーム化。関羽や張飛などの武将が，格闘アクションをくり広げていく。連続技やつかみ技，投げ技など攻撃手段も多彩。

鋼鉄霊域（スティールダム）

9/6 ■テクノソフト ■3Dアクション ■5,800円／6,800円(対戦ケーブル同梱版) ■CD-ROM



同社『ハイパーリヴァーシオン』のシステムを継承した対戦型3Dアクション。魂を物質化した"霊牙"に身を包み，必殺技や回りこみなどを駆使して闘う。対戦ケーブルを使っての対戦も可能。

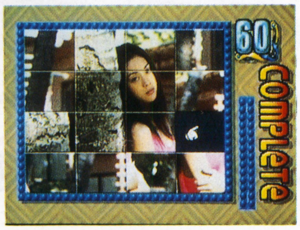
ハートビートスクランブル

9/6 ■イマジニア ■AVG ■6,800円 ■CD-ROM

主人公はバイク好きの高校生。学園生活の中での女の子との出会いを中心にした青春時代を体験する。バイクの免許取得やアルバイトなど，恋愛以外の部分も幅広く楽しめる。

エンジェルパラダイスvol.2吉野公佳 ～いっしょにいたい in Hawaii

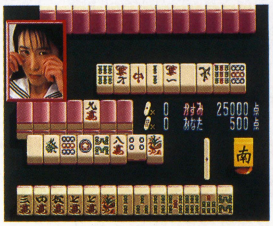
9/13 ■サミー ■パズル ■5,800円 ■CD-ROM



実写映像のパズルが楽しめる同名シリーズ第2弾は，映画「エコエコアザラク」などに出演した吉野公佳が登場。ハワイを旅行する感覚でパズルが楽しめ，クリアすればムービーを見ることができる。

めざせアイドル☆スター!! 夏色メモリーズ 麻雀編

9/13 ■シャーロック ■麻雀 ■6,800円（予価） ■CD-ROM



8人の少女がアイドルの座を目指して，知的格闘技・麻雀で勝負する。プレイヤーはだれか1人のマネージャーとなり，ほかの7人と2人打ち麻雀で対局。優勝すると水着姿のムービーが流れる。

ラングリッサーIII

9/下 ■メサイヤ ■SLG+RPG ■5,800円/6,200円（スペシャルパッケージ） ■CD-ROM

人気のファンタジーSLG最新作。敵と味方が同時に行動するセミリアルタイム方式を採用している。スペシャルパッケージには描き下ろしホログラム・イラストと声優のサイン入りイラスト集を同梱。

ウルトラマン図鑑

9/13 ■講談社 ■データベース ■6,800円 ■CD-ROM

現在でも根強い人気を誇る「ウルトラマン」と「ウルトラセブン」の全作品に関するデータベース・ソフト。全怪獣のデータや全話のダイジェストなどを，ナレーション入りでくわしく解説する。

ポリスノーツ

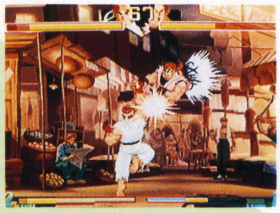
9/13 ■コナミ ■AVG ■6,800円（予価） ■CD-ROM（3枚組）

［パソコンから移植］元・宇宙飛行士だった探偵のジョナサン・イングラムが，前妻から受けた依頼から大いなる陰謀に巻き込まれていくAVG。シューティング・シーンはバーチャガンに対応している。

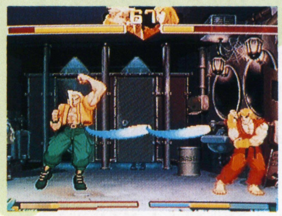
ストリートファイターZERO2

9/14 ■カプコン ■対戦格闘 ■5,800円 ■CD-ROM

［アーケードから移植］大人気の対戦格闘ゲームを移植。闘う女子高生さくらや歴代格闘ゲームのキャラなど全18人が登場，オリジナルコンボなどを駆使して闘う。サターン版オリジナル要素も満載。



▶古くは初代の「ストリートファイター」からもキャラが登場している

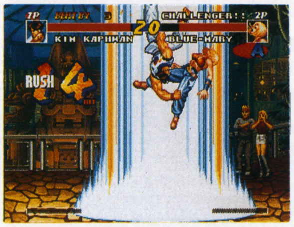


◀サターン版だけの特典も収録。ということは，ウワサのアイツも……？

増設RAMカートリッジ対応

リアルバウト餓狼伝説

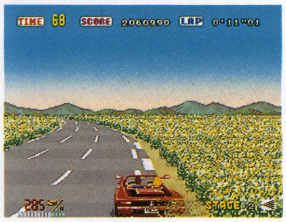
9/20 ■SNK ■対戦格闘 ■8,800円 ■CD-ROM+RAMカートリッジ



［ネオジオから移植］「餓狼伝説」シリーズの最新作が登場。『餓狼伝説3』のキャラクターにビリー，キム，ダックが加わった。同梱されている増設RAMカートリッジは他の対応ゲームでも使用可能。

SEGA AGES/アウトラン

9/20 ■セガ ■ドライブ ■3,800円 ■CD-ROM



［アーケードから移植］1986年に大ヒットしたタイトルを完全移植。軽快なサウンドと美しい背景の中を疾走する。国内版／海外版の選択やアレンジ版BGMを収録。アナログ系の周辺機器にも対応。

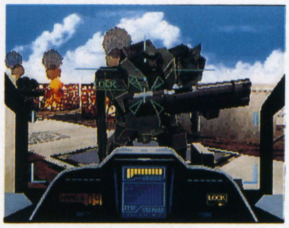
スターファイター3000

9/20 ■イマジニア ■フライトSLG ■6,800円 ■CD-ROM

［海外から移植］最新鋭強襲戦闘機・スターファイター3000に搭乗し，友軍機に指示をあたえながら全60ミッションを遂行する。画面中にあるものは，物体・背景を問わずすべて破壊できる。

機動戦士ガンダム外伝 I ～戦慄のブルー

9/20 ■バンダイ ■3Dシューティング ■4,800円（予価） ■CD-ROM



ストーリー性を重視した，ゲームから発信するOGS（オリジナル・ゲーム・ストーリー）第1弾。アムロとシャアが戦っていた一年戦争時代の外伝として，ユウ・カジマ少尉の壮絶な戦いが描かれる。

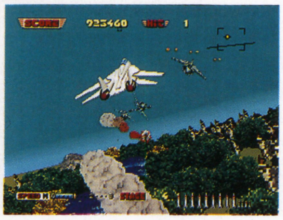
ターフウインド'96 ～武 豊競走馬育成ゲーム

9/27 ■ジャレコ ■競馬SLG ■6,800円 ■CD-ROM

実名馬2,000頭，騎手50名が登場する競走馬の育成SLG。自分が育てた馬を実在の名馬と戦わせることもでき，騎手に武 豊を指名すると実写ムービーでコメントしてくれる。競馬ブック誌が協力。

SEGA AGES/アフターバーナーII

9/27 ■セガ ■3Dシューティング ■3,800円 ■CD-ROM



［アーケードから移植］1987年に登場した，戦闘機によるドッグ・ファイトがテーマの名作体感ゲームを移植。BGMのメロディの有無が選べるなど，マニアックな要素も盛り込まれている。

サクラ大戦

9/27 ■セガ ■AVG+SLG ■6,800円／8,800円（特別限定版） ■CD-ROM（2枚組）

大正12年の帝都・東京を舞台に，国家転覆をねらう黒之巣会と，それを阻止すべく結成された帝国華撃団とが戦うSFロマン。AVGパートとSLGパートで展開する。広井王子が総合プロデュース。

▶少女たちは，普段は「帝都歌劇団」として舞台に立っている

◀花組の精鋭たちをまとめるのがプレイヤーの任務。的確な判断が要求されるぞ

闘神伝URA

9/27 ■タカラ ■対戦格闘 ■5,800円 ■CD-ROM

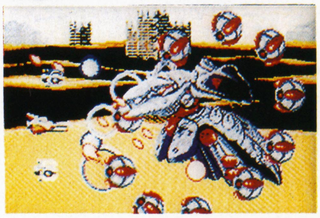
▶各キャラの衣装からゲーム・バランスまで、こまかく練りなおされている

◀ことぶきつかさ氏デザインの新キャラ2人も参戦。はたしてその狙いは?

さまざまなハードで展開されている3D対戦格闘ゲームのサターン版最新作。謎の人造人間"闘神兵"をめぐり，新キャラ2人をふくむ11人の格闘家たちが，装いも新たに激しく火花を散らす。

サンダーフォース ゴールドパック1

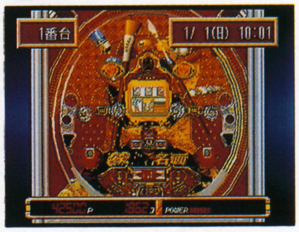
9/27 ■テクノソフト ■シューティング ■4,800円 ■CD-ROM



［メガドライブから移植］名作との評価が高いメガドライブの横シューティング『サンダーフォース』シリーズを，2作セットにして移植。本作では『～IIMD』と『～III』がカップリングされている。

平和パチンコ総進撃

9/27 ■ナグザット ■パチンコ ■7,800円 ■CD-ROM

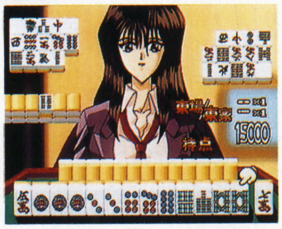


パチンコ・メーカー大手の平和が全面協力，名作機種の「CR名画」「CR竜神」「大三元」「隼」の4機種を再現したパチンコ・ゲーム。盤面に好きなイラストを貼りつけデザインできる機能もある。

X指定

麻雀四姉妹 若草物語

9/27 ■ナグザット ■麻雀 ■8,800円 ■CD-ROM



［アーケードから移植］同タイトルの脱衣麻雀を，よりパワーアップさせて移植。アーケードでは使われなかったビジュアル・シーンを大幅に追加し，あがり牌クイズに勝つとさらにごほうびが。

プラドルDISC Vol.3 大島朱美

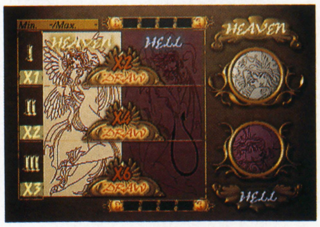
9/27 ■Sada Soft ■写真集 ■3,000円 ■CD-ROM

プラドル・シリーズ第3弾は，日清のテレビCM「カップヌードル麻婆・五目」や写真集などで活躍中の大島朱美。プライベートな写真をふくめ，約500点にもおよぶ写真が収録されている。

X指定

ホーンテッド・カジノ

9/27 ■ソシエッタ代官山 ■テーブルゲーム ■7,900円 ■CD-ROM



美しい妖女ディーラー7人を相手に，自分の魂をチップにして対決するカジノゲーム。ブラックジャックやルーレット，ポーカーなどのテーブル・ゲームが楽しめるほか，館内を探索するモードもある。

ときめきメモリアル 対戦ぱずるだま

9/27 ■コナミ ■アクションパズル ■5,800円 ■CD-ROM

［アーケードから移植］『ときめきメモリアル』のキャラが登場する落ちものパズルを移植。対戦では1戦ごとに使用キャラを選択でき，『進め！対戦ぱずるだま』のルールで遊ぶことも可能。

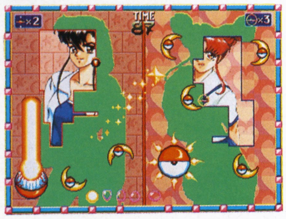
三國志V

9/27 ■光栄 ■SLG ■9,800円 ■CD-ROM

［パソコンから移植］歴史SLGの老舗である同シリーズの最新作を移植。プレイヤーは君主となり，中国全土を統一するのが目的。武将同士が一騎討ちを行なうモードも搭載されている。

ギャルズパニックSS

9/27 ■毎日コミュニケーションズ ■アクション ■6,300円 ■CD-ROM



［パソコンから移植］陣取りアクションパズルがパワーアップして登場。陣地を囲むごとに女の子のカットが現れ，クリアした画面はアルバム・モードで鑑賞できる。2人対戦プレイも可能。

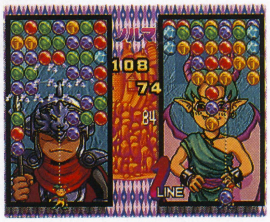
南の島にブタがいた ～ルーカスの大冒険

9/27 ■ヴァージンインタラクティブ ■パズル ■5,800円 ■CD-ROM

主人公のブタのルーカスが，不思議な力で姿を変えられた仲間たちを救うべく，30種類以上もの試練に挑む。難解なパズルを解きあかしながら，要所ではスクロール・アクションも楽しめる。

マジカルドロップ2

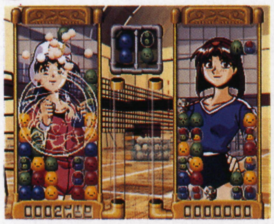
9/27 ■セガ ■アクションパズル ■5,800円 ■CD-ROM



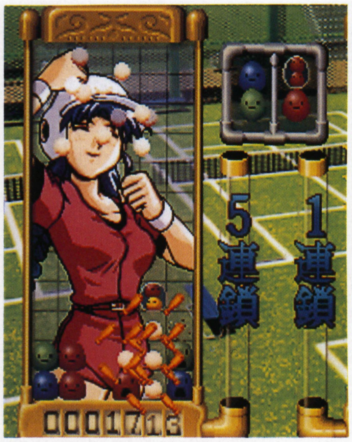
［ネオジオから移植］かわいいキャラとアクション性の高いシステムが人気の同名パズルゲームを移植。ボス級のキャラが最初から使えるほか，細部にわたっての設定が可能となっている。

女子高生の放課後…ぷくんパ

9/27 ■アテナ ■アクションパズル ■4,980円 ■CD-ROM



私立鳴手南学園の運動部部長である，個性豊かな8人の美少女が対決する落ちものパズル。戦略性と偶然性を重視しており，小玉と大玉の組み合わせで連鎖が狙える。対戦プレイも可能。



アクチャー・サッカー

9月 ■ナグザット ■サッカー ■5,800円 ■CD-ROM

［海外から移植］英国グレムリン社開発の「インタラクティブ・モーションテクノロジー」を駆使した，44か国対抗の3Dサッカー。さまざまなアングルから，迫力のプレイを見ることができる。

アルバートオデッセイ外伝 レジェンド・オブ・エルディーン

8/9 ■サンソフト ■RPG ■6,500円 ■CD-ROM

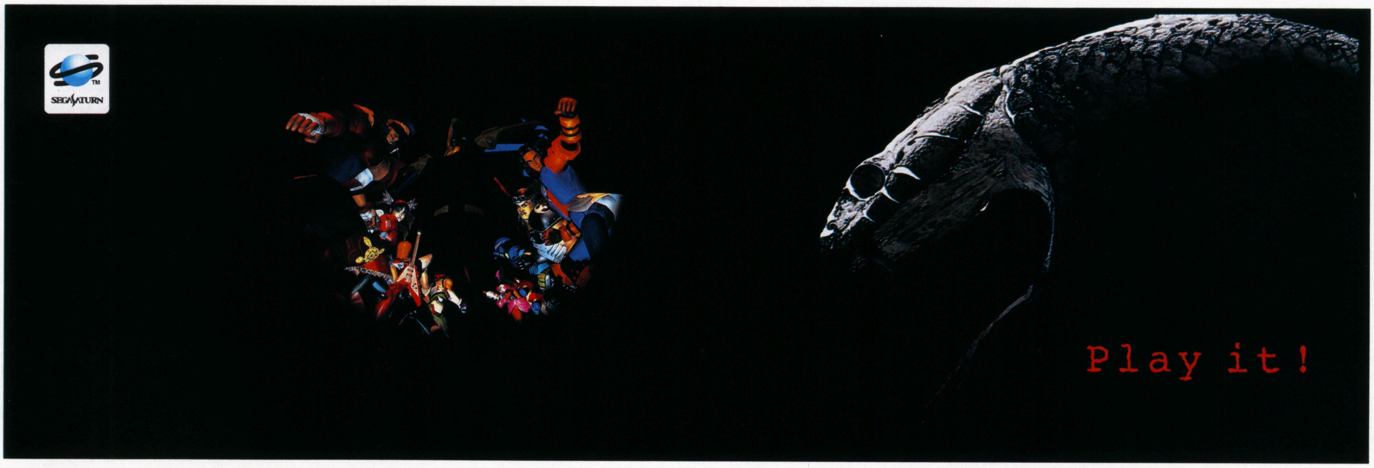
スーパーファミコンで人気を博した『アルバートオデッセイ』の外伝的作品。オーソドックスなスタイルで，第1部と第2部とにわかれた約30ものシナリオを楽しむことができる。

DataBase セガサターン新作発売予定表

アーケードから『プリクラ大作戦』『わくわく7』『ゲーム天国』『スパズル』が移植される(後半2本はPSでも登場)。『同級生2』『下級生』の移植も決定。セガの『ファンキー・ヘッド・ボクサーズ』は吉本興業から発売される。

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
10月4日	カオスコントロール リミックス	3Dシューティング	ヴァージンインタラクティブ	4,800円
	★アンジェリークSpecial プレミアムBOX	SLG	光栄	8,800円
	ウイニングポスト2 プログラム'96	競馬SLG	光栄	6,800円
	麻雀大会IISpecial	麻雀	光栄	6,800円
	伝説のオウガバトル	SLG	リバーヒルソフト	5,800円
10月5日	ゲームウェアVol.3	ディスクマガジン	ゼネラル・エンタテイメント	1,980円
10月10日	パップ・ブリーダー	SLG	サイ・メイト	5,800円
10月11日	ぎゅわんぶらぁ自己中心派 ～トーキョーマージャンランド	麻雀	ゲーム アーツ	6,800円
10月25日	3Dウルトラピンボール	ピンボール	シエラ・パイオニア	5,800円
	ワールドシリーズ ベースボールII(M)	野球	セガ	(予) 5,800円
	マスター・オブ・モンスターズ ネオ・ジェネレーションズ	SLG	東芝EMI	6,800円
	ズープ	アクションパズル	メディアクエスト	(予) 4,800円
10月予定	マイティーヒット	ガンシューティング	アルトロン	(予) 5,800円
	シェルショック	3Dシューティング	エレクトロニック・アーツ・ビクター	5,800円
	ブレインデッド13	アクション	ココナッツジャパン エンターテイメント	未定
	リグロードサーガ2	SLG+RPG	セガ	未定
	サンダーフォース ゴールドパック2	シューティング	テクノソフト	4,800円
	怪盗セイント・テール	AVG	トミー	(予) 6,800円
	アクチャー・ゴルフ	ゴルフ	ナグザット	5,800円
	東京立身出世伝(仮)	SLG	ナグザット	5,800円
	トライラッシュ・デッピー	アクション	日本クリエイト	5,800円
	BATSUGUN	シューティング	バンプレスト	(予) 5,800円
	本格四人打ち 芸能人対局麻雀 TheわれめDEポン	麻雀	ビデオシステム	(予) 7,800円
	エターナル・メロディ	SLG	メディアワークス	(予) 5,800円
11月1日	セクシーパロディウス	シューティング	コナミ	4,800円
	LULU	絵本	セガ	4,800円
11月15日	風水先生	SLG	HAMLET	5,800円
11月29日	西暦1999～ファラオの復活	アクション	BMGビクター	5,800円
11月上旬	探偵神宮寺三郎 ～未完のルポ(仮)	AVG	データイースト	(予) 5,800円
11月下旬	プラドルDISC 特別編 コスプレイヤーズ	データベース	Sada Soft	4,800円
	★ドゥーム	3Dアクション	ソフトバンク	(予) 5,800円
	対局将棋 極II	将棋	毎日コミュニケーションズ	(予) 6,800円
11月予定	★ワームス	SLG	アイマックス	5,800円
	IRON MAN／XO	アクション	アクレイムジャパン	5,800円
	★プリクラ大作戦	アクション	アトラス	(予) 5,800円
	ぱにっくちゃん	AVG	イマジニア	6,800円
	フィスト	対戦格闘	イマジニア	6,800円
	★メルティランサー ～銀河少女警察2086	SLG	イマジニア	7,800円
	大運動会	SLG	インクリメントP	(予) 5,800円
	マジックカーペット	3Dシューティング	エレクトロニック・アーツ・ビクター	5,800円
	美少女戦士セーラームーンSuperS バリアスエモーション	対戦格闘	エンジェル	未定
	出世麻雀 大接待	麻雀	キングレコード	5,800円
	ステークスウィナー ～GI完全制覇への道	競馬	ザウルス	(予) 5,800円
	真髄・碁仙人(仮)	囲碁	J・ウイング	(予) 8,900円
	SEGA AGES ／廊下にイチダントア～ル	クイズ／オムニバス	セガ	(予) 4,800円
	ビクトリーゴール ワールドワイド・エディション	サッカー	セガ	(予) 5,800円
	心霊呪殺師太郎丸	アクション	タイムワーナーインタラクティブ	未定
	★DX日本特急旅行ゲーム	ボードゲーム	タカラ	5,800円
	月下の棋士～王竜戦	将棋	バンプレスト	未定
	アポなしぎゃるず お・り・ん・ぽ・す♥	SLG	ヒューマン	(予) 5,800円
	タクティクスオウガ	SLG	リバーヒルソフト	未定
秋頃予定	きゅー爆っく	アクション	アクティビション・ジャパン	未定
	サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣(RAM)	対戦格闘	SNK	未定
	ルナ～シルバースターストーリー	RPG	角川書店	6,800円
秋頃予定	スーパーパン コレクション	アクション	カプコン	(予) 5,800円
	エアーズアドベンチャー	RPG	ゲームスタジオ	未定
	太閤立志伝II	RPG	光栄	7,800円
	忍者じゃじゃ丸くん ～鬼斬忍法帖	アクション	ジャレコ	未定
	ファンタステップ	AVG	ジャレコ	未定
	セガ・ラリーチャンピオンシップ・プラス(仮)(M)	レーシング	セガ	未定
	ファラドゥーン ザ・レジェンド・オブ・ドラゴンキャッスル	ARPG	パイオニアLDC	未定
	★大江戸ルネッサンス	SLG	パック・イン・ビデオ	未定
	★はいぱぁセキュリティーズS	SLG	パック・イン・ビデオ	未定
	デジタルピンボール ネクロノミコン	ピンボール	メルダック／KAZe	未定
	紫炎龍	シューティング	童	未定
12月上旬	★ダイアリー(仮)	SLG	ネクサスインターラクト	未定
12月予定	★NFLクォーターバッククラブ'97	アメフト	アクレイムジャパン	5,800円
	★ドラゴンハート	アクション	アクレイムジャパン	5,800円
	太平洋の嵐2	SLG	イマジニア	未定
	★Jリーグエキサイトステージ(仮)	サッカー	エポック社	未定
	★スーパーパズルファイターIIX	アクションパズル	カプコン	未定
	ロックマン8～メタルヒーローズ	アクション	カプコン	未定
	★マリオ武者野の超将棋塾	将棋	キングレコード	(予) 7,800円
	★永世名人2	将棋	コナミ	(予) 5,300円
	★ドラゴンマスターシルク	RPG	データム・ポリスター	6,800円
	ウルトラマン 光の巨人伝説	対戦格闘	バンダイ	未定
	超時空要塞マクロス ～愛・おぼえていますか(仮)	シューティング	バンダイビジュアル	(予) 6,800円
	3Dベースボール(仮)	野球	BMGビクター	未定
	MARICA～真実の世界	RPG	ビクターエンタテインメント	(予) 5,800円
	ファイヤープロレスリングS ～6 MEN SCRAMBLE	プロレス	ヒューマン	未定
	★ダイハードトリロジー	オムニバス	FOXインタラクティブ	(予) 5,800円
	重装機兵レイノス2	アクション	メサイヤ	未定
	エネミーゼロ	AVG	ワープ	6,800円
年末予定	★卒業クロスワールド	AVG	小学館プロダクション	5,800円
	JリーグGO2 GOAL(仮)	サッカー	テクモ	未定
	テクモスーパーボウル(仮)	アメフト	テクモ	未定
96年予定	真説サムライスピリッツ ～武士道烈伝	RPG	SNK	未定
	★AQUAZONE ™ for SEGASATURNオプションディスク「エンゼルフィッシュ」	データ集	9003 inc.	(予) 2,000円
	★AQUAZONE ™ for SEGASATURNオプションディスク「クラウンローチ」	データ集	9003 inc.	(予) 2,000円
	★AQUAZONE ™ for SEGASATURNオプションディスク「ブラックモーリー」	データ集	9003 inc.	(予) 2,000円
	★AQUAZONE ™ for SEGASATURNオプションディスク「ブルーエンペラー」	データ集	9003 inc.	(予) 2,000円
	★AQUAZONE ™ for SEGASATURNオプションディスク「ラミーノーズテトラ」	データ集	9003 inc.	(予) 2,000円
	だいな♥あいらん	AVG	ゲーム アーツ	未定
	だいな♥あいらん 予告編	AVG	ゲーム アーツ	未定
	エンジェルグラフィティ(仮)	SLG	ココナッツジャパン エンターテイメント	未定
	モトクロス(仮)	SLG	ココナッツジャパン エンターテイメント	未定
	RENSA～恋鎖 限定版	アクションパズル	シグナルライト	8,800円
	RENSA～恋鎖 通常版	アクションパズル	シグナルライト	5,800円
	デイトナUSA ～サーキット・エディション(M)	レーシング	セガ	未定
	電脳戦機バーチャロン	対戦格闘	セガ	未定
	天外魔境～第四の黙示録	RPG	ハドソン	未定
	★ディスクワールド	AVG	メディアエンターテイメント/HAMLET	5,800円
	ゼロヨンチャンプ DooZy-J Type-R	レーシング	メディアリング	未定
	ストリートレーサーデラックス	レーシング	UBIソフト	未定
97年1月予定	★スーパーモトクロス チャンピオンシップ	バイクレーシング	アクレイムジャパン	5,800円
97年2月下旬	麻雀青天井	麻雀	毎日コミュニケーションズ	(予) 5,800円
	ミニ四駆(仮)	SLG	メディアクエスト	5,800円
97年2月予定	★JAMエクストリーム	スポーツ	アクレイムジャパン	5,800円

(RAM)……拡張RAMカートリッジ対応／(M)……モデム対応／★……今月DataBaseに初登場した新作



発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
97年2月予定	★スペースジャム	スポーツ	アクレイムジャパン	5,800円
	★WWF In Your House	プロレス	アクレイムジャパン	5,800円
	ぷるるん！ シェイプUPガールズ(仮)	パズル	J・ウイング	未定
冬頃予定	★ハート・オブ・ダークネス	アクション	セガ	6,800円
	銀河英雄伝説	SLG	徳間書店	未定
	★バトルバ	格闘レース	日本ビクター	未定
	機動戦士ガンダム外伝II ～蒼を受け継ぐ者	シューティング	バンダイ	未定
	バーチャパチスロ2(仮)	パチスロ	マップジャパン	未定
97年3月予定	ハークスアドベンチャー	RPG	BPS	(予) 5,800円
	★フィッシング甲子園II	フィッシング	キングレコード	未定
	ボディバイオニクス ～驚異の小宇宙 人体	アクション	メディアクエスト	(予) 5,800円
97年春頃予定	★ザ・クロウ ～シティ オブ エンジェルズ	未定	アクレイムジャパン	5,800円
	★マジック・ザ・ギャザリング	未定	アクレイムジャパン	5,800円
	デザエモン(仮)	ツール	アテナ	未定
	クォヴァディス2 ～惑星強襲オヴァン・レイ	SLG	グラムス	未定
	★グランディア	RPG	ゲーム アーツ	未定
	★ゲーム天国	シューティング	ジャレコ	未定
	ロッククライミング「未踏峰への挑戦」 ヒマラヤ編	SLG	NETYOU	未定
	機動戦士ガンダム外伝III ～裁かれし者	シューティング	バンダイ	未定
	★ゲゲゲの鬼太郎(仮)	AVG	バンダイ	未定
	グランドセフトオート(仮)	アクション	BMGビクター	未定
	スパイダー(仮)	アクション	BMGビクター	未定
	タンク(仮)	アクション	BMGビクター	未定
	クロック！(仮)	AVG	メディアクエスト	5,800円
	★キューブバトラー(仮)	未定	YANOMAN GAMES	未定
97年7月予定	★ギルティ・ギア	対戦格闘	アークシステムワークス	5,800円
97年予定	センチメンタル・グラフティ	AVG+RPG	NECインターチャネル	未定
	ガーディアンフォース	シューティング	サクセス	未定
	コットン2	シューティング	サクセス	未定
	★リアルサウンド(仮)	その他	ワープ	未定
未定	パチンコ倶楽部	パチンコ	I.S.C.	未定
	囲碁	囲碁	アスキー	6,800円
	ダービースタリオン(仮)	競馬SLG	アスキー	未定
	戦国ブレード	シューティング	アトラス	未定
	TFX	フライトSLG	イマジニア	未定
	イレブンスアワー	AVG	ヴァージンインタラクティブ	未定
	NHLパワープレイ'96	アイスホッケー	ヴァージンインタラクティブ	未定
	★コマンド＆コンカー	SLG	ヴァージンインタラクティブ	未定
	スポット(仮)	アクション	ヴァージンインタラクティブ	未定
	ハイパー3Dピンボール	ピンボール	ヴァージンインタラクティブ	未定
	ザ・キング・オブ・ファイターズ'96 (RAM)	対戦格闘	SNK	未定
	卒業S(仮)	SLG	NECインターチャネル	未定
	★同級生2	AVG	NECインターチャネル	未定
	モンスターメーカー ～ホーリーダガー(仮)	SLG	NECインターチャネル	未定
	★下級生	SLG	エルフ	未定
	ドラゴンナイト	RPG	エルフ	未定
	オーバードライビン(仮)	レーシング	エレクトロニック・アーツ・ビクター	5,800円
	神罰　人生の意味	SLG	ガイナックス	未定
	サイバーボッツ	対戦格闘	カプコン	未定
	マーヴル・スーパーヒーローズ	対戦格闘	カプコン	未定
	ロックマンX4	アクション	カプコン	未定
	三國志リターンズ	SLG	光栄	6,800円
	炎の15種目アトランタ・オリンピック	スポーツ	ココナッツジャパン エンターテインメント	(予) 5,800円
	実況おしゃべりパロディウス ～forever with me	シューティング	コナミ	未定
	★ときめきミュージックCD I(仮)	その他	コナミ	未定
	★プラドルDISC 特別編 レースクイーン	写真集	Sada Soft	未定
	★実戦パチスロ必勝法4	パチスロ	サミー	未定
	★フォトジェニック	SLG	サンソフト	未定
	★わくわく7	対戦格闘	サンソフト	未定
	棋仙人	将棋	J・ウイング	未定
	現代大戦略ストライクス	SLG	システムソフト	未定

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
未定	X-JAPAN 2	エンターテインメント	セガ	未定
	人造人間ハカイダー ラストジャッジメント(仮)	ガンシューティング	セガ	未定
	ソニック・ザ・ファイターズ(仮)	対戦格闘	セガ	未定
	バーチャコップ2	ガンシューティング	セガ	未定
	ファンタジーアース(仮)	RPG	セガ	未定
	★シャイニング ザ ホーリィアーク	RPG	ソニック	未定
	ナイトゥルース ～エクスプレイン・オブ・ザ・パラノーマル#02"Maria"	AVG	ソネット・コンピュータエンタテインメント	未定
	アリーナ(仮)	RPG	ソフトバンク	未定
	シミュレーションズー	SLG	ソフトバンク	未定
	東京SHADOW	AVG	タイトー	未定
	3Dシューティング・アクション コブラ・ザ・サイコガン	3Dシューティング	タカラ	5,800円
	MVPベースボール(仮)	野球	データイースト	未定
	スカルファング～空牙外伝	シューティング	データイースト	未定
	マイドリーム ～オンエアーが待てなくて(仮)	SLG	日本クリエイト	未定
	スーパー301SQ. (スクォードロン)(仮)	SLG	日本物産	未定
	テラクレスタ3D(仮)	シューティング	日本物産	5,800円
	V.R.麻雀(仮)	麻雀	日本物産	未定
	USドラッグチャンプ(仮)	レーシング	日本物産	未定
	銀河お嬢様伝説ユナSS(仮)	SLG	ハドソン	未定
	銀河お嬢様伝説ユナREMIX(仮)	デジタルコミック	ハドソン	未定
	ユナ ハイブリッド画集(仮)	画集	ハドソン	未定
	GRANDREAD	SLG	バンプレスト	未定
	続ぐっすんおよよ	アクションパズル	バンプレスト	(予) 5,800円
	ロボット混戦RPG(仮)	RPG	バンプレスト	未定
	スワッグマン	アクション	ビクターエンタテインメント	未定
	ダンジョン・マスター(仮)	RPG	ビクターエンタテインメント	未定
	トゥーム・レイダース	RPG	ビクターエンタテインメント	未定
	CRITICOM ™ ～ザ・クリティカルコンバット	対戦格闘	ビック東海	5,800円
	エレベーターアクションリターンズ	アクション	ビング	未定
	★ファンキー・ファンタジー	RPG+SLG	吉本興業	未定
	★ファンキー・ヘッド・ボクサーズ	ボクシング	吉本興業	未定
	スタートリング・オデッセイI ～ブルーエボリューション	RPG	レイフォース	未定
	スタートリング・オデッセイII ～魔竜戦争	RPG	レイフォース	未定
	スタートリング・オデッセイIII ～ミレニアムの聖戦	RPG	レイフォース	未定

■発売中止が決定した作品……●レガシー・オブ・ケイン(仮)(BMGビクター)●ファイロ＆クロード(BMGビクター)●VADIMS(ソフトバンク)

■先月号に掲載したデータが以下のように変更されました……●テトリスS(BPS)12月→未定●Jewels of the Oracle オラクルの宝石(サンソフト)秋頃●上海 グレート・モーメンツ(サンソフト)未定●グッドアイランドカフェ・飯島　愛(インナーブレイン)9月中旬●湾岸デッドヒート+リアルアレンジ(パック・イン・ビデオ)8月9日→8月30日●テトリス プラス(ジャレコ)8月上旬→8月30日●デストラクションダービー(ソフトバンク)8月30日→9月20日●アースワームジム2(タカラ)8月→9月●プレイボーイカラオケVol.1(ビック東海)8月上旬→8月9日●プレイボーイカラオケVol.2(ビック東海)8月上旬→8月9日

プレイステーション

PLAYSTATION

HOT 10

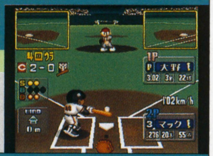
今月の売れ筋ソフト

新作3本が上位を独占。みごと1位の座を得たのは，幅広い層に支持された『ポポロクロイス物語』。PS・ザ・ベストとして再発売された『アーク』が9位に登場。

1 ポポロクロイス物語

初登場
●ソニー・コンピュータエンタテインメント
●RPG
●5,800円

2 ワールドスタジアムEX



初登場
●ナムコ
●野球
●5,800円

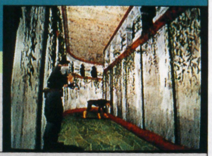
3 NOëL～ノエル 限定版

初登場
●パイオニアLDC
●SLG
●6,800円

4 ハイパーオリンピック イン アトランタ

前4位
●コナミ
●アクション
●5,800円

5 バイオハザード



前1位
●カプコン
●AVG
●5,800円

6 初登場 TOTAL NBA'96
●SCE Inter
●バスケットボール
●5,800円

7 前2位 鉄拳2
●ナムコ
●対戦格闘
●5,800円

8 初登場 刻命館
●テクモ
●SLG
●5,800円

9 初登場 (ザ・ベスト・シリーズ)アーク ザ ラッド
●ソニー・コンピュータエンタテインメント
●RPG
●2,800円

10 初登場 トワイライトシンドローム～究明編
●ヒューマン
●AVG
●5,800円

デッドヒート！ 『リッジ』につづく期待の新レースゲーム

先月ナムコから発表された『新リッジレーサー（仮）』が，『新レースゲーム（仮）』と変更になり，それにあわせて画面写真とゲーム内容が発表されたぞ。

この作品が『リッジレーサー』シリーズとちがう点は二つ。敵車を通常カー8台とライバルカー3台にわけて登場させ，敵車との駆け引きに重点をおいたことと，レースに勝ち，稼いだ賞金で自車をチューン・アップできること。いままでとはちがって家庭用ゲーム機向けの要素が盛り込まれているというわけだ。もちろん『リッジ』で好評だった，ドライバーズ・ビューとビハインド・ビューの二つの視点を選択できることや，レース後のリプレイ・シーンなどは健在なので，『リッジ』からのファンも安心だぞ。

いままで以上に美しくなったグラフィックにも注目。恒例のCGムービーも収録されるそうなので，期待して待つべし。（曳地哲司）

新レースゲーム（仮）
■ナムコ ■レーシング
■価格未定 ■96年発売予定

リプレイ・モードもあるゾ

▲おなじみのリプレイ・シーンも健在。多彩なテクニックを使いこなしてカッコイイ走りをキメよう

▲▶今回も2種類の視点を切り替えてプレイできるようだ。んっ，よく見るとバックミラーが……。もしかすると『～レボリューション』のように通信対戦ができるのかも？

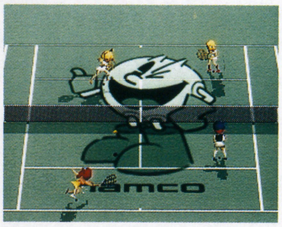
▲◀『リッジ』にはなかったバンクカーブなど，コース状況も多様に変化している

今月の新作

今月のイチ押しは，『女神転生』の雰囲気を踏襲しつつプレイしやすさを目指した『女神異聞録～ペルソナ』。『ときメモ対戦ぱずるだま』の動向も見逃せないだろう。

スマッシュコート

9/6 ■ナムコ ■テニス ■5,800円 ■CD-ROM



『ファミリーテニス』シリーズ最新作。タメ打ちによる強力なショット「スーパーショット」や，入手したアイテムを使ってオリジナル・コートを作れる「テニスクラブモード」を新たに追加した。

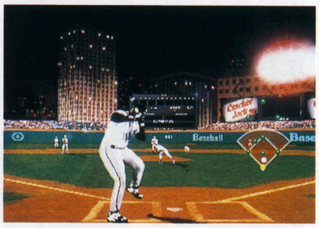
ライズ オブ ザ ロボット2

9/13 ■アクレイムジャパン ■対戦格闘 ■5,800円 ■CD-ROM

［海外から移植］近未来を舞台にした対戦格闘。キャラクターのなめらかな動きが特徴となっている。BGMを手掛けているのはロックバンド「クィーン」のギタリスト，ブライアン・メイ。

ビッグ・ハート・ベースボール

9/13 ■アクレイムジャパン ■野球 ■5,800円 ■CD-ROM



［海外から移植］米大リーグの現役選手フランク・トーマスが監修したベースボール・ゲーム。95年度のメジャーリーグ全28チームと全球場のデータを収録し，好みの組みあわせで試合を楽しめる。

バーチャルプロレスリング

9/13 ■アスミック ■プロレス ■5,800円 ■CD-ROM

全レスラーをフル・ポリゴンで再現した3Dプロレス。登場する選手はストロング・スタイルから海外系までおよそ50人。精神力パラメータにより，スペシャル技をくりだすこともできる。

必殺パチンコステーション

9/13 ■サンソフト ■パチンコ ■6,800円 ■CD-ROM

大一商会，藤商会の人気台8機種を収録。アドベンチャー仕立てで進行する「すーだらの野望」など，全部で4種類のゲームモードが用意されている。専用パチンココントローラ「ナスカ」に対応。

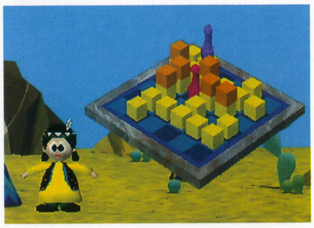
英語の鉄人 ～センター試験トライアル

9/13 ■ソニー・コンピュータエンタテインメント ■教育 ■4,800円 ■CD-ROM

河合塾・豊嶋克己講師監修による，受験生を対象にした教育ソフト。過去17年間のセンター（共通一次）試験を解析した問題と解説にくわえて，頻出単語1,274語&熟語300語を収録している。

ぽじっと

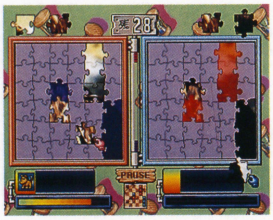
9/13 ■プレイアベニュー ■テーブルゲーム ■3,980円 ■CD-ROM



キューブと自分のコマを使って相手のコマを追いつめ，動けなくするのが目的。コンピュータが差し手を教えてくれる練習モードや対戦モードなど，3種類のゲームモードが用意されている。

ジグソーアイランド ～Japan Graffiti

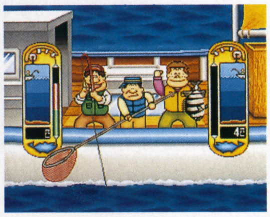
9/13 ■日本一ソフトウェア ■パズル ■5,800円 ■CD-ROM



おなじみのジグソーパズルがPS用ゲームとして登場。ドタバタのコメディ風ストーリーが展開するストーリー・モードのほか，2種類の対戦モードやマルチタップを使った4人同時プレイが楽しめる。

釣りバカ日誌

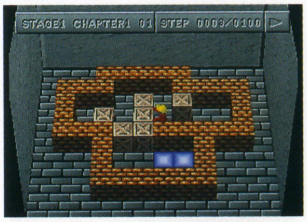
9/13 ■小学館プロダクション ■フィッシング ■6,800円 ■CD-ROM



人気漫画「釣りバカ日誌」をゲーム化。内容は，CPUおよび2Pが操作するキャラクターと釣り対戦を行なうというもの。釣った魚を魚拓にしたり，魚の料理法をレクチャーしてくれるモードもある。

究極の倉庫番

9/13 ■ITOCHU ■パズル ■5,800円 ■CD-ROM



過去にヒットした『倉庫番』をリメイク。ルール自体は従来のものを継承しているが，マップ上にトラップが配置されていたり，アイテムが追加されるなど，ひと味ちがう仕上がりになっている。

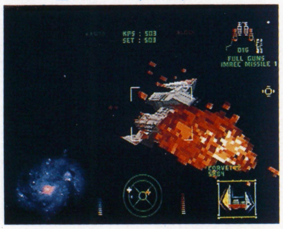
天地無用！登校無用

9/13 ■エクシングエンタテイメント ■AVG ■6,800円 ■CD-ROM

OVAなどで人気の「天地無用」を題材にしたAVG。PSの動画再生機能を活かした美しいアニメーションで，オリジナル・ストーリーが展開する。ゲーム終了後にはストーリーのリプレイが可能。

ウイングコマンダーIII

9/13 ■エレクトロニック・アーツ・ビクター ■フライトSLG ■7,800円 ■CD-ROM（4枚組）



［海外から移植］宇宙空間での戦闘を描いた3Dシューティング。マーク・ハミルやマルコム・マクドウェルらの人気映画俳優が出演している5時間にもおよぶ実写ムービーが収録されている。

女神異聞録～ペルソナ

9/20 ■アトラス ■RPG ■6,800円 ■CD-ROM

大ヒット作『女神転生』シリーズの流れをくむRPG。悪魔を降魔し体に宿らせることで力を発動する“ペルソナ”の存在が最大の特徴。ほか，クォーター・ビューの戦闘など，多数の新要素が。

ストーン・ウォーカーズ

9/20 ■サンソフト ■AVG ■5,800円 ■CD-ROM

マヤ神話を題材にしたアドベンチャー・ゲーム。行動するごとに時間が経過する「タイムカウント」，コマンドの入力回数に制限をつけた「アイコンカウント」など，独自のシステムを採用している。

パチンコ大好き

9/20 ■セタ ■パチンコ ■5,800円 ■CD-ROM

パチンコ・メーカーの平和の実機9種類を3Dで再現。釘の調整が行なえる研究モードや，すばやく玉を打つことができる玉打ち倍速モードを搭載しており，遊びながら実機の攻略ができる。

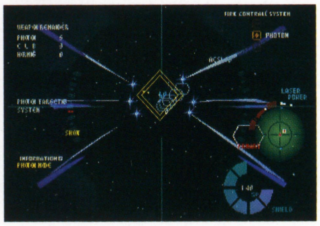
にとうしんでん

9/20 ■タカラ ■対戦格闘 ■5,800円 ■CD-ROM

対戦格闘『闘神伝』シリーズの最新作。舞台は学園で，登場キャラクターが2頭身になり，体の節々が伸びる表現など，全体的にコミカルなつくり。本作オリジナルのキャラクターも登場する。

デスウイング

9/20 ■サイバーテックデザイン ■3Dシューティング ■5,800円 ■CD-ROM



360度全方位に対応した3Dシューティング。各ステージごとに定められたボスキャラを倒し，最終ボスに勝つのが目的。自機が装備できる武器はホーミング・レーザーから光子魚雷まで多種多様。

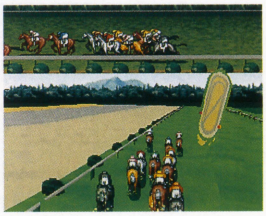
ヴィクトリーゾーン2

9/20 ■ソニー・コンピュータエンタテインメント ■パチンコ ■CD-ROM ■5,800円／8,700円（予価／SANKYON・ASUKA同梱限定パック）

SANKYOの実機11機種をリアルに再現したほか，アーク ザ ラット台など人気ゲームをフィーチャーした3種類の台も収録。持ち玉の数をメモリーカードにセーブする機能が追加された。

リーディングジョッキー ハイブリッド

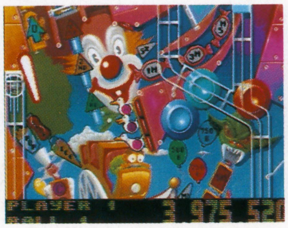
9/20 ■ハーベストワン ■競馬 ■5,800円 ■CD-ROM



アクション要素が強い競馬ゲーム。プレイヤーは騎手となり，競走馬を育てながら，GIレース制覇と仏凱旋門賞での優勝を目指す。上下画面分割または通信ケーブルを使っての対戦プレイが可能。

ピンボール・ファンタジーズ・デラックス

9/20 ■バップ ■ピンボール ■5,800円 ■CD-ROM



[海外から移植] '95年のウインターCESで高い評価を得たピンボール。合計8台の人気台を収録しており，台を揺らすなど実際のテクニックも使用できる。持ち球の数や難易度の設定も可能。

スターファイター3000

9/20 ■イマジニア ■フライトSLG ■5,800円 ■CD-ROM

[海外から移植] 最新鋭戦闘機「スターファイター」を駆ってミッションのクリアを目指す。自機をサポートするウイングマンと呼ばれる僚機との多彩なフォーメーションが最大の特徴。

幻影闘技 SHADOW STRUGGLE

9/20 ■バンプレスト ■対戦格闘 ■5,800円 ■CD-ROM

60分の1秒の処理速度とモーション・キャプチャーにより，リアルな動きを実現した3D対戦格闘。闘技場で得たファイト・マネーで必殺技を買い，より強いキャラクターを作ることができる。

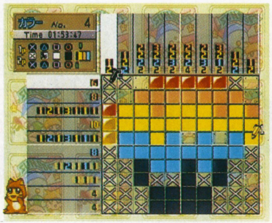
ウエディングピーチ ～ドキドキお色直し

9/27 ■ケイエスエス ■SLG ■5,800円 ■CD-ROM(2枚組)

人気アニメをゲーム化。アニメでおなじみのキャラクターたちに，さまざまな服を着せ替えさせることでゲームが進行。服装の選択によって変化するパラメータの結果で，3年後の職業が決定する。

パズラー監修 おーちゃんのお絵かきロジック2 ～カラーもありますわ

9/27 ■サンソフト ■パズル ■4,980円 ■CD-ROM



数字のヒントをたよりにマス目を埋めていくお絵かきロジック・ソフトの第2弾。2人同時プレイが可能，カラーお絵かきを収録するなど，随所がパワーアップ。一般公募した問題も収録されている。

ギャロップレーサー

9/27 ■テクモ ■競馬 ■5,800円 ■CD-ROM

競馬レースを3Dポリゴンで完全再現。レースに勝利して賞金を稼ぐと，持ち馬をより強い馬にかえられる。レースは芝・ダート・雨・雪・ナイトレースなど，多彩な条件下で行なわれる。

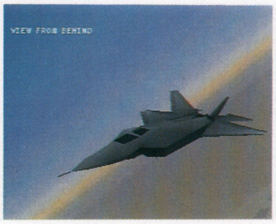
結婚～Marriage

9/27 ■小学館プロダクション ■SLG ■6,800円 ■CD-ROM

[セガサターンから移植] 『卒業』のキャラクターを相手に，結婚までの1年間をシミュレート。新たに「天使と悪魔」システムが導入され，選択によってシナリオ展開が変化するようになった。

TFX

9/27 ■イマジニア ■フライトSLG ■7,800円/13,800円(フライト・マニアック・セット) ■CD-ROM



[海外から移植] 飛行試験プログラムのデータをもとに再現された最新鋭機を操縦するSLG。アナログ・コントローラとのセット「イマジガン＆TFXフライト・マニアック・セット」も同時発売される。

ときめきメモリアル対戦ぱずるだま

9/27 ■コナミ ■アクションパズル ■5,800円(予価) ■CD-ROM

[アーケードから移植] アーケードでヒット中の同タイトルを移植。『進め！対戦ぱずるだま』のシステムも選択可能で，ぜんだまなどの有無も設定できる。エンディングには新グラフィックを追加。

▶『ときメモ』のキャラクターが勢ぞろい。好みの女の子を選んでプレイ！

◀システム解説デモの最中に，キャラクターがしゃべるようになったのだ♥

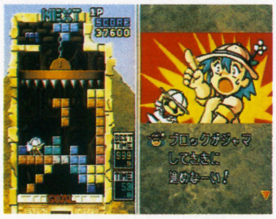
パワーレンジャーピンボール

9/27 ■バンダイ ■ピンボール ■6,800円(予価) ■CD-ROM

全米で人気の「パワーレンジャー」をフィーチャーしたピンボール。全11ステージ構成のストーリー仕立てで，各ステージごとに定められたミッションをクリアしていく。開発担当はKAZe。

テトリスプラス

9/6 ■ジャレコ ■アクションパズル ■5,800円 ■CD-ROM



[アーケードから移植] おなじみアクションパズルの決定版。ブロックを消し，フィールド上を動きまわる教授をゴールまで導くことでステージ・クリアとなる。通常の『テトリス』もプレイ可能。

アイドル雀士スーチーパイII Limited

9/下 ■ジャレコ ■麻雀 ■7,800円 ■CD-ROM(3枚組)

[アーケードから移植] 人気の脱衣麻雀ゲーム第2弾。全年齢指定のため，脱衣シーンには水着が付加されるなどのアレンジがくわわっている。おまけCDには，フリー対戦モードや声優のムービーを収録。

女子高生の放課後…ぷくんパ

9/27 ■アテナ ■アクションパズル ■4,980円 ■CD-ROM

新体操部，バスケット部，バレー部など，8人の美少女キャラの中から1人を選んでプレイする対戦型落ちものパズル。落ちてくる大玉を3個ならべて消すと，隣接した小玉が大玉に変身する。

スーパーカジノスペシャル

9/13 ■ココナッツジャパンエンターテイメント ■テーブルゲーム ■5,800円 ■CD-ROM

ルーレット，ビデオポーカー，ブラックジャック，スロットマシン，バカラ，キノ，レット・イット・ベットの七つのカジノゲームを収録。マルチタップを使えば4人同時プレイが楽しめる。

東京SHADOW

9/27 ■タイトー ■AVG ■8,800円 ■CD-ROM(3枚組)

西谷　史原作の同名小説をゲーム化。実写とCGを合成した映像を使い，渋谷を舞台にしたホラー・ストーリーが展開する。キャストには宝生　舞，萩原流行，宝田　明ら豪華メンバーを起用。

マッハGoGoGo

9月 ■トミー ■レーシング ■5,800円(予価) ■CD-ROM

20年以上も前に放映されたテレビアニメをゲーム化。オートジャッキやノコギリ状のカッター装置など，7種類の特殊装備を駆使して，ライバル車からの妨害をかわしながらゴールを目指す。

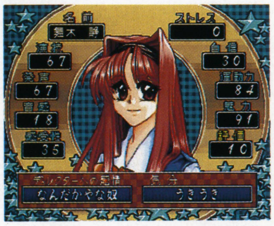
くるくるトゥインクル～おねがいおほしさま

9月 ■トミー ■パズル ■5,800円(予価) ■CD-ROM

12星座をモチーフにしたかわいいキャラが登場するパズルゲーム。フィールドに積まれた宝石の中から，縦2×横2個の宝石を上下・左右に入れ換えて，同じ石を3個以上隣接させて消していく。

ヒロインドリーム

9月。 ■マップジャパン ■SLG ■6,800円 ■CD-ROM



ディレクターとなり，芸能界にあこがれる主人公・舞木　静を高校3年間でヒロインへと育てるSLG。4人のライバルと競合しながら彼女を援助していく。用意されているイベント数は300以上。

すらいムしよう！

9月 ■東北新社 ■SLG ■5,800円 ■CD-ROM

スライムを育てるという一風変わったSLG。外界の変化からスライムを守りつつ，アイテムなどで影響をあたえて分裂・融合させ，新種のスライムを作っていく。キャラクター・デザインは士郎正宗。

伝説のオウガバトル

9月 ■アートディンク ■SLG ■5,800円 ■CD-ROM

［スーパーファミコンから移植］クエストの同名タクティカル・シミュレーションを忠実に移植。PS版ではグラフィックが描きなおされている。フィールド画面上での途中セーブも可能になった。

黒ノ十三

9/27 ■トンキンハウス ■AVG ■5,800円 ■CD-ROM

人気作家・綾辻行人監修による書き下ろしのホラーノベル13編が，実写映像とともに展開する。各シナリオには分岐ポイントがあり，あやまった選択をするとバッドエンドになってしまう。

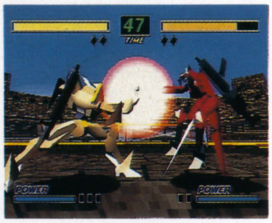
インターナショナルモトクロス

9/27 ■ココナッツジャパンエンターテイメント ■バイクレーシング ■5,800円 ■CD-ROM

バイクやコースのすべてがポリゴンで描かれた本格的バイク・レーシング。世界的メーカー・ホンダの協力により，随所にホンダ製のバイクや看板が登場する。通信ケーブルを使った2P対戦も可能。

MEGATUDO 2096

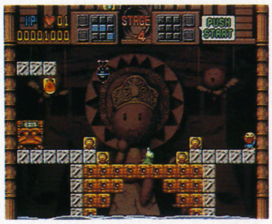
9月 ■バンプレスト ■対戦格闘 ■5,800円(予価) ■CD-ROM



マニューバルウェアと呼ばれるロボット同士の格闘競技会「MEGATUDO」を舞台にした3D対戦格闘。銃と剣の使いわけやリニアダッシュ，スパイラルアタックなど，個性的なシステムも満載。

続ぐっすんおよよ

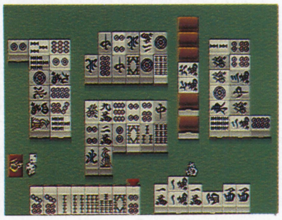
9月 ■バンプレスト ■アクションパズル ■5,800円(予価) ■CD-ROM



アイレムの人気パズル『ぐっすんおよよ』のオリジナル続編。たいせんもーど，おのぼりもーど，つめもーど，たいむあたっくもーどなど，新たに四つのゲームモードが追加されている。

プロ麻雀　極(アフターケア)PLUS

8/30。 ■アテナ ■麻雀 ■4,980円 ■CD-ROM



［スーパーファミコンから移植］プロ雀士16名が登場する本格派4人打ち麻雀。初心者のためのトレーニング・モードをはじめ，上級者同士の競技麻雀が体験できるプロフェッショナル・モードも収録。

DataBase プレイステーション新作発売予定表

コナミから『パロディウス』のキャラを使用したSLG『パロウォーズ』が登場。『三國無双』は「三國志」がテーマのポリゴン対戦格闘だ。『マジック・ザ・ギャザリング』はサターンとともに発売決定。

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
夏頃予定	甲子園V	野球SLG	魔法株式会社	未定
9月6日	トンズラくん	アクション	ソラン	5,800円
9月予定	シティブラボー！	SLG	アルトロン	(予) 6,800円
10月4日	スペクトラルタワー	RPG	アイディアファクトリー	5,800円
	★カオスコントロール リミックス	3Dシューティング	ヴァージンインタラクティブ	4,800円
	ファイナリスト	3Dシューティング	ギャガ・コミュニケーションズ	5,800円
	★アンジェリークSpecial プレミアムBOX	SLG	光栄	8,800円
	ウイニングポスト2 プログラム'96	競馬SLG	光栄	6,800円
	水滸伝～天命の誓い	SLG	光栄	5,800円
	日本たらればなしツアー① あれ！もこれ?も桃太郎	AVG	システムサコム	5,800円
	サイキックフォース	対戦格闘	タイトー	5,800円
10月10日	フィッシュ・アイズ(仮)	フィッシング	パック・イン・ビデオ	5,800円
10月18日	THE DEEP～失われた深海	AVG	ヴァージンインタラクティブ	5,800円
	バーチャルシミュレーション パチンコドリーム	パチンコ	コナミ	5,800円
10月25日	スターグラディエイター	対戦格闘	カプコン	5,800円
10月25日	ヴァンダルハーツ ～失われた古代文明	SLG+RPG	コナミ	(予) 5,800円
	3Dウルトラピンボール	ピンボール	シエラ・パイオニア	5,800円
	GO II Professional 対局囲碁	囲碁	毎日コミュニケーションズ	(予) 6,800円
	ズープ	アクションパズル	メディアクエスト	(予) 4,800円
10月下旬	シムシティ2000	SLG	アートディンク	5,800円
	BLOODY BRIDE(ブラディ・ブライド) ～いまどきのバンパイア	SLG	アトラス	6,800円
	オウバードフォース AUBIRDFORCE	SLG	バンダイ	(予) 6,800円
10月予定	チェスマスター	チェス	アルトロン	(予) 6,800円
	エア・アサルト	フライトSLG	SCE Inter	(予) 5,800円
	アサルト・リグス	3Dアクション	エレクトロニック・アーツ・ビクター	5,800円
	クレイジー・イワン	3Dアクション	エレクトロニック・アーツ・ビクター	5,800円
	シェルショック	3Dシューティング	エレクトロニック・アーツ・ビクター	5,800円
	ショックウェーブ オペレーション・ジャンプゲート	3Dシューティング	エレクトロニック・アーツ・ビクター	4,800円
	ビルクラッシュ	アクションパズル	翔泳社	5,800円

★……今月DataBaseに初登場した新作

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
10月予定	童夢の野望 F I GP NIPPONの挑戦	SLG	OZクラブ	(予) 6,800円
	★オリンピックサッカー	サッカー	ココナッツジャパン エンターテイメント	未定
	ブレインデッド13	アクション	ココナッツジャパン エンターテイメント	未定
	真髄・碁仙人(仮)	囲碁	J・ウイング	(予) 8,900円
	るろうに剣心 明治剣客浪漫譚 〜維新激闘編	対戦格闘	ソニー・コンピュータエンタテインメント	未定
	ワイルド アームズ	RPG	ソニー・コンピュータエンタテインメント	(予) 5,800円
	キングオブパーラー	SLG	TEN研究所	(予) 6,800円
	黄昏のオード 〜ODE TO THE SUNSET ERA	RPG	トンキンハウス	5,800円
	V・テニス 2	テニス	トンキンハウス	5,800円
	爆れつハンター まあじゃんすぺしゃる	麻雀	バンプレスト	(予) 5,800円
	レベル・アサルト!!	3Dシューティング	BPS	(予) 5,800円
	本格 4 人打ち芸能人対局麻雀 THEわれめDEポン!	麻雀	ビデオシステム	(予) 6,800円
	アポなしギャルズ お・り・ん・ぽ・す♥	SLG	ヒューマン	(予) 5,800円
	それゆけ×ココロジー	占い	ポリグラム	5,800円
11月1日	クーリースカンク	アクション	ヴィジット	2,800円
	セクシーパロディウス	シューティング	コナミ	4,800円
	アーク ザ ラッドII	RPG	ソニー・コンピュータエンタテインメント	5,800円
	LULU	エンターテインメント	東北新社	4,800円
11月8日	ナムコミュージアムVOL. 4	オムニバス	ナムコ	5,800円
11月15日	ぷよぷよ通決定盤	アクションパズル	コンパイル	4,800円
	ビッグチャレンジゴルフ	ゴルフ	バップ	5,800円
	拳聖〜キング・オブ・ボクシング	ボクシング	ビクターエンタテインメント	5,800円
11月22日	ぱいるあっぷ・まーち	SLG	プロシードユニ	5,800円
11月29日	西暦1999〜ファラオの復活	アクション	BMGビクター	5,800円
	★ダライアス外伝	シューティング	ベック	未定
11月上旬	探偵神宮寺三郎 〜未完のルポ(仮)	AVG	データイースト	(予) 5,800円
11月中旬	はるかぜ戦隊Vフォース	SLG	ビング	5,800円
11月下旬	ガンシップ2000	SLG	メディアクエスト	5,800円
	聖刻1092 操兵伝	RPG	ユタカ	5,800円
11月予定	★ワームス	SLG	アイマックス	5,800円
	★ボイスパラダイス エクセラ	AVG	アスク講談社	6,800円
	★宝魔ハンターライム with ペイントメーカー(仮)	デジタルコミック	アスミック	4,900円
	ルパン三世カリオストロの城 ー再会ー	AVG	アスミック/東北新社	6,800円
	デジクロ	パズル	アトラス	4,900円
	峠MAX最速ドリフトマスター	レーシング	アトラス	5,800円
	トランスポートタイクーン 〜めざせ輸送王	SLG	ITOCHU	5,800円
	フィスト	対戦格闘	イマジニア	6,800円
	タイムコマンドー	アクション	ヴァージンインタラクティブ	6,500円
	★皇龍三國演義	SLG	エクシングエンタテイメント	5,800円
	バーミン・キッズ	パズル	エレクトロニック・アーツ・ビクター	4,800円
	マジックカーペット	3Dシューティング	エレクトロニック・アーツ・ビクター	5,800円
	ファーストクイーンIV	SLG+RPG	クレソフト	(予) 5,800円
	★DESERTED ISLAND 〜デザーテッドアイランド	SLG	ケイエスエス	5,800円
	BELTLOGGER 9	3Dアクション	GENKI	未定
	金田一少年の事件簿 〜悲報島・新たなる惨劇	AVG	講談社	(予) 5,800円
	★NBAパワーダンカーズ 2	バスケットボール	コナミ	(予) 5,800円
	★Jリーグ実況ウイニングイレブン'97	野球	コナミ	(予) 5,800円
	ステークスウィナー 〜G I 完全制覇への道	競馬	ザウルス	(予) 5,800円
	里見の謎	RPG	サンテックジャパン	(予) 5,800円
	エア・グレイブ	シューティング	サントス	(予) 5,800円
	シミュレーションズー	SLG	ソフトバンク	(予) 5,800円
	スーパーフットボールチャンプ (仮)	フットボール	タイトー	5,800円
	★DX日本特急旅行ゲーム	ボードゲーム	タカラ	5,800円
	新日本プロレスリング 闘魂烈伝 2	プロレス	トミー	(予) 5,800円
	★新SD戦国伝 機動武者大戦(仮)	SLG	バンダイ	(予) 5,800円
	バトルバグス	SLG	バンタンインターナショナル	未定
	ゼイラムゾーン	アクション	バンプレスト	未定
	タイムボカンシリーズ ボカンと一発!ドロンボー	シューティング	バンプレスト	未定
	トップガン 〜ファイヤー・アット・ウィル	フライトSLG	メディアクエスト	5,800円
	エターナル・メロディ	SLG	メディアワークス	(予) 5,800円
	同級生麻雀	麻雀	ユーメディア	6,800円
	★同級生麻雀 限定版	麻雀	ユーメディア	7,800円
	ブルーフォレスト物語〜風の封印	RPG	ライトスタッフ	(予) 5,800円
秋頃予定	超人学園ゴウカイザー	対戦格闘	アーバンプラント	(予) 5,800円
	厄　痛〜呪いのゲーム	AVG	アイディア・ファクトリー	5,800円
	NOT TREASURE HUNTER	AVG	アクティアート	(予) 5,800円
	きゅー爆っく	アクション	アクティビション・ジャパン	未定
	リアルバウト餓狼伝説	対戦格闘	SNK	未定
	MLBペナントレース	野球	SCE Inter	(予) 5,800円
	首領蜂	シューティング	SPS	未定
	X-MEN 〜チルドレン・オブ・ジ・アトム	対戦格闘	カプコン	5,800円
	スーパーパン コレクション	アクション	カプコン	(予) 5,800円
	バーチャル飛龍の拳	対戦格闘	カルチャーブレーン	(予) 5,800円
	3D競走馬育成シミュレーションゲーム BREEDING STUD〜牧場で逢いましょう	競馬SLG	コナミ	(予) 5,800円
	ヴァーチャルギャロップ　騎手道	競馬	サンソフト	6,800円
	Jewels of the Oracle オラクルの宝石	パズル	サンソフト	5,980円
秋頃予定	忍者じゃじゃ丸くん 鬼斬忍法帖	アクション	ジャレコ	未定
	ファンタステップ	AVG	ジャレコ	未定
	らんま 1 / 2 バトル・ルネッサンス	対戦格闘	小学館プロダクション	(予) 6,800円
	バスタード!! 〜虚ろなる神々の器(仮)	RPG	セタ	未定
	クライムクラッカーズ 2	RPG	ソニー・コンピュータエンタテインメント	未定
	★デプス	その他	ソニー・コンピュータエンタテインメント	未定
	★パラッパラッパー	アクション	ソニー・コンピュータエンタテインメント	未定
	ベルデセルバ戦記〜翼の勲章	SLG+RPG	ソニー・コンピュータエンタテインメント	未定
	プリンセスメーカー 〜ゆめみる妖精	SLG	SCE/ガイナックス	5,800円
	ディフィート・ライトニング	格闘レース	ディークルーズ	未定
	テクモスーパーボウル(仮)	アメフト	テクモ	未定
	モンスターファーム	未定	テクモ	未定
	キャット・ザ・リッパー 〜13人目の探偵士	AVG	トンキンハウス	5,800円
	東方珍遊記 〜はーふりんぐ・はーつ!	AVG	ナグザット	未定
	ホタル	AVG	パイオニアLDC	未定
	ウイングオーバー	フライトSLG	パック・イン・ビデオ	未定
	タイブレーク	テニス	バディ	未定
	ZXE-D 〜レジェンド・オブ・プラズマトライト	対戦格闘	バンダイ	(予)19,800円
	蜃気楼回廊	AVG	プレ・ステージ	5,800円
	レーシングルービー	レーシング	MIZUKI	5,800円
	ジョッキーゼロ	競馬SLG	ライトスタッフ	(予) 5,800円
12月6日	あかずの間	AVG	ヴィジット	5,800円
12月20日	キッドクラウンのクレイジーチェイス 2 〜LOVE LOVE ハニー争奪戦	アクション	ケムコ	5,800円
12月上旬	★ペブルビーチの波濤(仮)	ゴルフ	ソフトバンク	(予) 5,800円
	★ダイアリー(仮)	SLG	ネクサスインターラクト	未定
12月中旬	恐怖新聞	AVG	ユタカ	5,800円
12月下旬	ロッククライミング「未踏峰への挑戦」 アルプス編	SLG	NETYOU	未定
12月予定	★ToPoLo(トポロ)	エンターテインメント	アートディンク	5,800円
	★IRON MAN/OX	アクション	アクレイムジャパン	5,800円
	★NFLクォーターバッククラブ'97	アメフト	アクレイムジャパン	5,800円
	★ドラゴンハート	アクション	アクレイムジャパン	5,800円
	NHLフェイスオフ	アイスホッケー	SCE Inter	未定
	★Jリーグエキサイトステージ(仮)	サッカー	エポック社	未定
	★ドラえもん 2 〜SOS!おとぎの国	アクション	エポック社	未定
	★スーパーパズルファイターIIX	アクションパズル	カプコン	未定
	ロックマン 8 〜メタルヒーローズ	アクション	カプコン	未定
	★マリオ武者野の超将棋塾	将棋	キングレコード	(予) 7,800円
	くるくるぱにっく	パズル	クールキッズ	2,800円
	ありす イン サイバーランド	RPG	グラムス	(予) 5,800円
	★永世名人 2	将棋	コナミ	(予) 5,300円
	★ライトニングレジェンド	対戦格闘	コナミ	(予) 5,800円
	ぷるるん! シェイプUPガールズ(仮)	パズル	J・ウイング	(予) 5,800円
	ファイナルファンタジーVII	RPG	スクウェア	(予) 5,800円
	レイ・トレーサー	ドライブ	タイトー	5,800円
	ウルトラマンゼアス	未定	東北新社	未定
	★魔法少女プリティサミー・前編(仮)	AVG	パイオニアLDC	未定
	★ゲゲゲの鬼太郎 呪いの肉人形館(仮)	AVG	バンダイ	未定
	★グレートピーク 〜蒼天の白き神の座	SLG	パンドラボックス	未定
	新スーパーロボット大戦	SLG+RPG	バンプレスト	未定
	スーパーロボットシューティング	シューティング	バンプレスト	未定
	同級生 2	AVG	バンプレスト	未定
	ドラゴンナイト 4	SLG	バンプレスト	未定
	3Dベースボール(仮)	野球	BMGビクター	未定
	JTCC 全日本ツーリングカー選手権	レーシング	BPS	(予) 5,800円
	STRESSLESS LESSON 〜れすれす	パズル	マックスファイブ	未定
	首都高バトル外伝スーパーテクニックチャレンジ 〜ドリフトキングへの道	レーシング	メディアクエスト	(予) 5,800円
	ボディバイオニクス 〜驚異の小宇宙 人体(仮)	アクション	メディアクエスト	(予) 5,800円
年末予定	マイティーヒット	ガンシューティング	アルトロン	未定
	攻殻機動隊 〜GHOST in the SHELL	3Dアクション	ソニー・コンピュータエンタテインメント	未定
96年予定	名探偵スチールウッド	AVG	アイディアファクトリー	(予) 5,800円
	ダイナマイトキング	アクション	エイコム	未定
	海腹川背・旬	アクション	エクシングエンタテイメント	5,800円
	真説サムライスピリッツ 〜武士道烈伝	RPG	SNK	未定
	★ウエルカムハウス 2	AVG	ガスト	未定
	火竜娘(かりゅうじょう) ー高　悠環ー	AVG	ガスト	未定
	火竜娘(かりゅうじょう) ー柳　判官ー	AVG	ガスト	未定
	悪魔城ドラキュラX 〜月下の夜想曲	ARPG	コナミ	未定
	ツインビーミラクル 〜不思議なベルの大陸	RPG	コナミ	未定
	ホームドクター	データベース	サクセス	未定
	がんばれ森川くん 2 号(仮)	SLG	ソニー・コンピュータエンタテインメント	未定
	がんばれ!!ケイビくん 〜デパートが占領されちゃった〜の巻	アクション	タイムワーナーインタラクティブ	未定
	PAL〜神犬伝説	RPG	東北新社	(予) 6,800円
	新レースゲーム(仮)	レーシング	ナムコ	未定
	ソウルエッジ	対戦格闘	ナムコ	未定

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
96年予定	★ソウルエッジ ナムコジョイスティック付限定版	対戦格闘	ナムコ	未定
	★ロジック麻雀 創龍(仮)	麻雀	日本一ソフトウェア	未定
	ディア・フレンズ	SLG	ビジュアルアーティストオフィス	5,800円
	トレジャーギア	RPG	未来ソフト	未定
	ゼロヨンチャンプDooZy-J	レーシング	メディアリング	未定
	ストリートレーサーデラックス	レーシング	UBIソフト	未定
	アルナムの翼 ～焼塵の空の彼方へ	RPG	ライトスタッフ	未定
	アンク～ピラミッドの謎	AVG	レイ	未定
97年1月予定	AZITOーアジトー	SLG	アステック21	5,800円
	★TILK～青い海から来た少女(仮)	RPG	TGL	未定
	ダークフォース	3Dシューティング	BPS	(予) 5,800円
	ボール・ブレイザー	アクション	BPS	(予) 5,800円
	ザ・ゲーム オブ プルーフ	ボードゲーム	ユタカ	5,800円
97年2月7日	日本たらればなしツアー② ひとつやふたつ…いつつや怪談	AVG	システムサコム	(予) 5,800円
97年2月予定	★JAMエクストリーム	スポーツ	アクレイムジャパン	5,800円
	★スーパーモトクロス チャンピオンシップ	バイクレーシング	アクレイムジャパン	5,800円
	★スペースジャム	スポーツ	アクレイムジャパン	5,800円
	★WWF In Your House	プロレス	アクレイムジャパン	5,800円
	NFLゲームデイ	アメフト	SCE Inter	未定
	ガメラ2000	シューティング	デジタルフロンティア	未定
97年3月予定	★フィッシング甲子園II	フィッシング	キングレコード	未定
	★ランニング・ハイ	格闘レース	システムサコム	未定
	ハークスアドベンチャー	RPG	BPS	(予) 5,800円
冬頃予定	ブシドーブレード	対戦格闘	スクウェア	未定
	★戦闘国家ー改ー	SLG	ソニー・コンピュータエンタテインメント	未定
	クーロンズ・ゲート～九龍風水傳	AVG+RPG	ソニー・ミュージックエンタテインメント	(予) 7,800円
	ラグナキュール(仮)	RPG	ソニー・ミュージックエンタテインメント	(予) 5,800円
	シュレディンガーの猫	AVG	タカラ	5,800円
	聖痕のジョカ～光と闇の聖王女	RPG	タカラ	5,800円
	DEEP SEA ADVENTURE ～海底宮パンタラッサの謎	SLG	タカラ	6,800円
	バーチャパチスロ2(仮)	パチスロ	マップジャパン	未定
	MELT ～フィーチャリング エディbyアイアンメイデン	シューティング	マップジャパン	未定
	クロック!(仮)	AVG	メディアクエスト	(予) 5,800円
	フェーダ2	RPG	YANOMAN GAMES	未定
97年5月予定	★ギルティ・ギア	対戦格闘	アークシステムワークス	5,800円
97年春頃予定	★ザ・クロウ ～シティ オブ エンジェルズ	未定	アクレイムジャパン	5,800円
	★マジック・ザ・ギャザリング	未定	アクレイムジャパン	5,800円
	ザ・心理ゲーム2(仮)	占い	ヴィジット	(予) 5,800円
	★三國無双	対戦格闘	光栄	未定
	★ゲーム天国	シューティング	ジャレコ	未定
	★爆走兄弟レッツ&ゴー ～燃えろ!ミニ四駆バトル(仮)	SLG	ジャレコ	未定
	ゼロ・ディバイド2	対戦格闘	ズーム	未定
	サガ フロンティア	RPG	スクウェア	未定
	ファイナルファンタジー タクティクス	SLG+RPG	スクウェア	未定
	グランドセフトオート(仮)	アクション	BMGビクター	未定
	スパイダー(仮)	アクション	BMGビクター	未定
	タンク(仮)	アクション	BMGビクター	未定
	パンデモニアム(仮)	3Dアクション	BMGビクター	未定
	ファイロ&クロード	アクション	BMGビクター	未定
	レガシー・オブ・ケイン(仮)	RPG	BMGビクター	未定
	★こみゅにてぃぽむ	ARPG	フィルインカフェ	(予) 5,800円
97年夏頃予定	ツタンカーメンの遺言	AVG	ウィザード	未定
	★ドラゴンボールGT(仮)	対戦格闘	バンダイ	未定
97年予定	マクロス デジタルミッションVF-X	シューティング	バンダイビジュアル	6,800円
未定	パチンコ倶楽部	パチンコ	I.S.C.	未定
	RPGツクール(仮)	ツール	アスキー	未定
	囲碁	囲碁	アスキー	6,800円
	ダービースタリオンPS(仮)	競馬SLG	アスキー	未定
	機甲兵G-I	SLG	アスク講談社	未定
	イレブンスアワー	AVG	ヴァージンインタラクティブ	未定
	NHLパワープレイ96	アイスホッケー	ヴァージンインタラクティブ	未定
	スポット(仮)	アクション	ヴァージンインタラクティブ	未定
	ダカール'97	レーシング	ヴァージンインタラクティブ	未定
	ナノテックウォリアー	3Dシューティング	ヴァージンインタラクティブ	未定
	ハイパー3Dピンボール	ピンボール	ヴァージンインタラクティブ	未定
	★ブラックドーン	3Dシューティング	ヴァージンインタラクティブ	未定
	ブラックバス(仮)	フィッシング	ヴァージンインタラクティブ	未定
	DOKI DOKIプリティリーグ	SLG	エクシングエンタテイメント	5,800円
	棋太平(仮)	将棋	SPS	未定
	メイン・ローター(仮)	3Dシューティング	エフコンピューターエンターテイメント	5,800円
	ビューポイント	シューティング	エレクトロニック・アーツ・ビクター	5,800円
	★クイーンズロード	SLG	エンジェル	未定
	★ベースボールナイター	野球SLG	エンジェル	未定
	ザ・タワー	SLG	オープンブック	未定
	アパッチ(仮)	フライトSLG	ガスト	未定
	バイオハザード2(仮)	AVG	カプコン	未定
	ブレス・オブ・ファイアIII	RPG	カプコン	未定
	マーヴル・スーパーヒーローズ	対戦格闘	カプコン	未定
	ロックマンX4	アクション	カプコン	未定
	ウルトラ万馬券	競馬SLG	カルチャーブレーン	未定
	シェラザード伝説 ザ・プレリュード(仮)	RPG	カルチャーブレーン	未定
	プロ指南ウルトラ麻雀 兵(つわもの)	麻雀	カルチャーブレーン	未定
	クァンタムゲート～悪夢の序章	AVG	ギャガ・コミュニケーションズ	未定
	VIPER(仮)	シューティング	ギャガ・コミュニケーションズ	未定
	NapNap	AVG	ゲン・テック	未定
	三國志リターンズ	SLG	光栄	6,800円
	炎の15種目アトランタ・オリンピック	スポーツ	ココナッツジャパン エンターテイメント	(予) 5,800円

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
未定	実況おしゃべりパロディウス ～forever with me	シューティング	コナミ	(予) 4,800円
	スピードキング	レーシング	コナミ	(予) 5,800円
	★パロウォーズ(仮)	SLG	コナミ	(予) 5,800円
	★メタルギア ソリッド	アクション	コナミ	未定
	★レーシングルーヴィー	レーシング	サミー	未定
	アウトライブZERO(仮)	RPG	サンソフト	未定
	★フォトジェニック	SLG	サンソフト	未定
	いがらしみきおの スカイゴルケット	アクション	ジョルダン	未定
	ワールドマッチゴルフ	ゴルフ	ズーメックス	5,800円
	ハームフルパーク	シューティング	スカイ・シンク・システム	未定
	ザウバー	シューティング	スクウェア	未定
	バーチャルリモコン (ヘリパートI)	アクション	スリーディ	5,800円
	ハイパーツアー	レーシング	スリーディ	5,800円
	雷電DX(仮)	シューティング	セイブ開発	未定
	オメガブースト	3Dアクション	ソニー・コンピュータエンタテインメント	未定
	ガボール・スクリーン	未定	ソニー・コンピュータエンタテインメント	未定
	ハーミィホッパーヘッドの たまごDEパズル	パズル	ソニー・コンピュータエンタテインメント	未定
	ワンダラーショック ・1950アメリカンドリームズ	ボードゲーム	ソニー・コンピュータエンタテインメント	未定
	アリーナ(仮)	RPG	ソフトバンク	未定
	レイストーム	シューティング	タイトー	未定
	3Dシューティング・アクション ゴブラ・ザ・サイコガン	3Dシューティング	タカラ	5,800円
	装甲騎兵ボトムズ	3Dアクション	タカラ	未定
	MVPベースボール(仮)	野球	データイースト	未定
	エースコンバット2(仮)	3Dシューティング	ナムコ	未定
	ガンバレット(仮)	ガンシューティング	ナムコ	未定
	タイムクライシス(仮)	ガンシューティング	ナムコ	未定
	競艇伝説(仮)	競艇SLG	日本物産	5,800円
	スーパー301SQ. (スクォードロン)(仮)	フライトSLG	日本物産	未定
	ニチブツマージャン(仮)	麻雀	日本物産	5,800円
	フォーミュラ・サーカス	レーシング	日本物産	5,800円
	ジャンプキッド	アクション	ニュー	未定
	NAGE LIBRE 螺旋の相剋	SLG+RPG	バリエ	未定
	秘宝王～もうお前とは口きかん!	ボードゲーム	バリエ	未定
	★銃夢(仮)	ARPG	バンプレスト	未定
	バトル・オブ……(仮)	SLG	バンプレスト	未定
	マックスレーサー	レーシング	ピーディ	未定
	オーガリアンー亜人伝ー(仮)	RPG	ビジュアルアーティストオフィス	未定
	リプロス(仮)	AVG	ビジュアルアーティストオフィス	未定
	怪獣戦記	RPG	プロデュース	未定
	ライアットスターズ	SLG+RPG	ヘクト	未定
	さるかにハムぞう	パズル	メディアワークス	未定
	★HAUNTEDじゃんくしょん	パズル	メディアワークス	未定
	アルナム弁当 ～牙と翼でてんこもり	オムニバス	ライトスタッフ	未定
	リフレイン ラブ ～あなたに逢いたい	SLG	リバーヒルソフト	未定
	TOKYO/2020	未定	レインボージャパン	未定

■先月号に掲載したデータが以下のように変更されました……●カオスコントロール(ヴァージンインタラクティブ)秋頃→10月4日●アローン・イン・ザ・ダーク2(エレクトロニック・アーツ・ビクター)未定●リターン・トゥ・ゾーク(バンダイビジュアル)9月下旬→9月27日●CRITICOM ™～ザ・クリティカルコンバット(ビック東海)未定→10月4日●ゲームの達人2(サンソフト)未定●THE HIVE WARS(ケイエスエス)未定●アクチャー・ゴルフ(ナグザット)9月→10月●X-COM～未知なる侵略者(メディアクエスト)11月1日●蛭子能収の大穴競艇(セタ)9月上旬→8月30日●ローンソルジャー(ヴァージンインタラクティブ)秋頃→10月4日●上海 グレート・モーメンツ(サンソフト)未定●シルエット☆ストーリィズ(カネコ)9月→秋頃●ターフウインド'96～武 豊競走馬育成ゲーム(ジャレコ)8月下旬→9月●るぷぷキューブ ルプ★さらだ(データム・ポリスター)8月→8月30日●ソニックウイングススペシャル(メディアクエスト)9月下旬→8月30日●サムライスピリッツ斬紅郎無双剣(SNK)8月→8月30日●C1サーキット(インベックス)8月30日→9月●風雲悟空忍伝(エイコム)8月9日→8月30日●アイルトン・セナ カート・デュエル(ギャップス)8月9日→9月13日●小島武夫 麻雀帝王(ギャップス)8月9日→8月30日●魔法少女ファンシーCoCo(パウ)8月下旬→9月13日●王宮の秘宝テンション(バップ)8月下旬→9月上旬●東亜プランシューティングバトル1(バンプレスト)8月30日→8月●月下の棋士～王竜戦(バンプレスト)8月→9月13日●ボトム オブ ザ ナインス～メジャーリーグヒーローズ(コナミ)9月13日→10月

PC-FX

PC-FX

HOT 5

今月の売れ筋ソフト

『女神天国II』と『天地無用！』が初登場で1，2フィニッシュ。

順位		タイトル・メーカー・ジャンル・価格
1	初登場	女神天国II ●NECホームエレクトロニクス ●SLG ●7,800円
2	初登場	天地無用!魎皇鬼FX ●NECインターチャネル ●AVG ●8,800円
3	前3位	デアラングリッサーFX ●メサイヤ／NEC HE ●SLG ●7,800円
4	前2位	お嬢様捜査網 ●ヘッドルーム／NEC HE ●AVG ●7,800円
5	前1位	虚空漂流ニルゲンツ ●NECホームエレクトロニクス ●RPG ●7,800円

花嫁探し

冒険＋恋愛！ 生涯のパートナーをさがせ

この『ブルーブレイカー』は，RPGに恋愛SLGの要素をプラスしたという異色のソフトだ。

家訓にしたがい，花嫁さがしの旅にでた剣士ケインだが，旅の途中で伝説の魔王ダークロードを復活させてしまう。ふたたび魔王を封印し，みごと花嫁を連れ帰ることができるだろうか……というのがおおまかなストーリーだ。花嫁候補は全部で9人。それぞれのキャラクターごとにことなるイベント，エンディングが用意されているので，何度でも新鮮な気持ちでプレイできる。

プロデュースしたのは，PCエンジン版『ときめきメモリアル』のゲーム・デザインで知られる立石流牙氏。恋愛SLGには定評のある氏の最新作だけに，ファンなら当然，ファンならずとも見逃せない作品になることはまちがいないぞ。　（八巻将之）

▲プレイヤーの行動しだいで女の子の好感度が変化

ブルーブレイカー
～剣よりも微笑みを

■NECホームエレクトロニクス　■RPG
■7,800円　■9月27日発売予定

みんなにあげちゃう♥テレカプレゼント

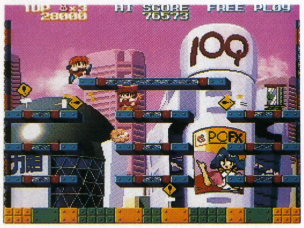
『ブルーブレイカー』『チップちゃんキィーック！』の発売を記念して，NECホームエレクトロニクスが「限定オリジナルテレカ・プレゼントキャンペーン」を行なう。応募方法はいたって簡単。上記ソフト2本を購入し，封入されているそれぞれの応募券と郵送手数料（郵便切手190円分）を封筒に入れて送るだけだ。期間は10月末日まで。全員プレゼントなので，かならず申し込もう！

今月の新作

注目は，やはり『ブルーブレイカー』だろう。RPG＋恋愛SLGという目新しさが先行しがちだが，それぞれのパートが単体ソフトとしても通用するほどの高い完成度になっているので，安心してプレイできる。『きゃんきゃんバニーエクストラDX』は，パソコン版で好評だった恋愛AVG。X指定での発売なので，18歳未満のユーザーは購入禁止！　ご注意を。

チップちゃんキィーック！

9/13　■カスタム／NEC HE　■アクション　■7,800円　■CD-ROM



カスタムのマスコット・キャラ，チップが活躍する固定画面型アクション。全6ステージ，60ラウンドにおよぶ難関がプレイヤーを待ち受ける。チップと，その相棒チャップが歌う主題歌つき。

X指定

きゃんきゃんバニーエクストラDX

9/20　■カクテルソフト　■AVG　■8,800円　■CD-ROM

［パソコンから移植］パソコン版で人気の恋愛AVGがFXに登場。原作を忠実に再現した美麗グラフィックにくわえ，FX版オリジナルのCGアニメーションも追加している。主題歌&挿入歌つき。

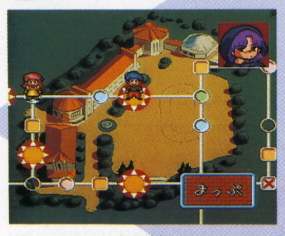
ブルーブレイカー ～剣よりも微笑みを

9/27　■NECホームエレクトロニクス　■RPG　■7,800円　■CD-ROM

RPGに恋愛SLGの要素をくわえた新感覚の作品。ゲーム中に出会う9人の女性の中から，将来の伴侶となる女性をさがしだす。時間の概念を盛り込んだマルチ・シナリオなどRPG部分も本格的。

赤ずきんチャチャ ～お騒がせ！パニックレース

9/27　■NECホームエレクトロニクス　■ボードゲーム　■7,800円　■CD-ROM



テレビアニメを題材にした，ほのぼのスゴロク・ゲーム。サイコロを振ってマップを進み，最後に待ち受ける大魔王を倒しにいく。本ゲーム用に描き下ろされたアニメーションも収録。

▲ゲーム画面はこんなカンジ。6人の中から1人を選んでゲーム・スタート

◀アイテムやキャラごとの特殊能力をうまく使いこなしてゴールを目指そう

DataBase PC-FX新作発売予定表

今月発売分が大漁だった反動か，新しく発表されたソフトはゼロだった。

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
10月11日	ふしぎの国のアンジェリーク	ボードゲーム	光栄／NEC HE	6,800円
11月下旬	続・初恋物語　修学旅行	AVG	徳間書店インターメディア／NEC HE	未定
冬頃予定	ルルリ・ラ・ルラ	アクション	NECホームエレクトロニクス	7,800円
	アンジェリークSpecial 2（仮）	SLG	光栄／NEC HE	未定
	ファイアーウーマン　纏（まとい）組	SLG	徳間書店／NEC HE	未定
	ラスト インペリアル プリンス（仮）	RPG	日本アプリケーション／NEC HE	未定
未定	卒業R～グラデュエーションリアル	SLG	NECインターチャネル	未定
	ドラゴンナイトIV	RPG	NECインターチャネル	未定
	こみっくろーど	SLG	NECホームエレクトロニクス	未定
	スパークリングフェザー	SLG	NECホームエレクトロニクス	未定
	超神兵器ゼロイガー	シューティング	NECホームエレクトロニクス	7,800円
	となりのプリンセス ロルフィー	SLG	NECホームエレクトロニクス	未定
	惑星攻撃隊りとるキャッツ（仮）	SLG	NECホームエレクトロニクス	未定
	みにまむなのにっく	RPG	スタジオオックス／NEC HE	未定
	ペブルビーチの波濤（仮）	ゴルフ	T＆Eソフト／NEC HE	未定
	マスターズ ・遥かなるオーガスタ3（仮）	ゴルフ	T＆Eソフト／NEC HE	未定
	負けるな！魔剣道Z	RPG	フィルインカフェ／NEC HE	未定
	天外魔境IIINAMIDA	RPG	ハドソン	未定

■先月号に掲載したデータが以下のように変更されました……●バウンダリーゲート　ドーター・オブ・キングダム（パック・イン・ビデオ／NEC HE）未定●ファーランドストーリーFX（TGL／NEC HE）秋頃

「NEC HE」はNECホームエレクトロニクスの略です

スーパーファミコン

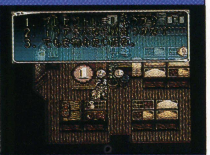
SUPER FAMICOM

HOT 10

今月の売れ筋ソフト

なみいる強豪ソフトを押しのけて，エニックスの『スターオーシャン』がトップに。スーファミターボ用ソフトも4&5位にランクインしており，好調さがうかがえる。

1 スターオーシャン
初登場
●エニックス
●RPG
●8,500円



2 実況パワフルプロ野球'96開幕版
初登場
●コナミ
●野球
●7,500円

3 ファイアーエムブレム～聖戦の系譜
前1位
●任天堂
●RPG＋SLG
●7,500円

4 SDガンダムジェネレーション 一年戦争記
初登場
●バンダイ
●SLG
●3,980円
/6,800円(本体同梱)

5 SDガンダムジェネレーション グリプス戦記
初登場
●バンダイ
●SLG
●3,980円

順位	前回	タイトル	メーカー	ジャンル	価格
6	前5位	スーパーマリオRPG	任天堂	RPG	7,800円
7	前6位	星のカービィ スーパーデラックス	任天堂	アクション	7,500円
8	前4位	スーパーボンバーマン 4	ハドソン	アクション	7,777円
9	前2位	ダービースタリオン96	アスキー	競馬SLG	12,800円
10	初登場	海のぬし釣り	パック・イン・ビデオ	フィッシング	7,800円

おいでやすぅ 秋の夜長は和風『ウィズ』ですごそう

パソコン時代から3Dダンジョンで遊んでいるマニアなら，まずまちがいなくプレイしているのが『ウィザードリィ』シリーズ。今回は，その“外伝”の4作目にあたる『ウィザードリィ・外伝IV～胎魔の鼓動』を紹介しよう。

今作の最大の特徴は，これまで西洋ファンタジーの雰囲気だったのが，和風に転換されている点。登場モンスターや背景はもちろん，おなじみのボルタック商店やカント寺院も漢字の名前になっているなど，こまかい部分まで和風にアレンジされているのだ。

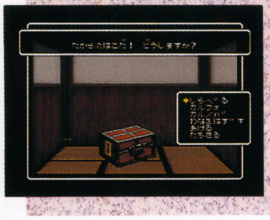
キャラクター・メイキングなど，冒険前の下準備が楽しいのは『ウィズ』の基本だが，それは本作でも十分に堪能できる。キャラクターの種族は，定番のものから，ムークやラウルフといった，ちょっとなじみのないものまで11種類。職業もさまざまで，アルケミスト（錬金術師）やサイオニック（超能力者）など，一風変わった職業も用意されている。好みにあわせて，職業をじっくりと選ぶのがまた楽しいのだ。

デキの悪いキャラクターを作ってしまった場合もご安心。訓練場の主人がその場で再修業させてくれる。3年の月日と引きかえにレベルが4になるぞ。これだけのフォローがあれば，多少短気なプレイヤーでも，すぐに自分のパーティで冒険をはじめられるだろう。3Dダンジョンものがいままで苦手だった人も，コレを機にはじめてみてはいかが？　（加藤義文）

ウィザードリィ・外伝IV～胎魔の鼓動
■アスキー　■RPG
■8,000円　■9月20日発売予定

▼できたキャラの能力値があまりにも低いとこんなことも……

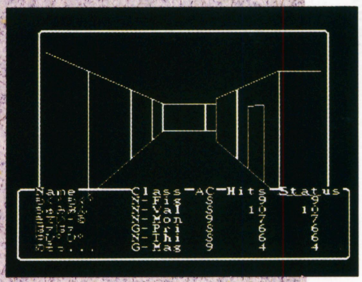
▲戦闘の緊迫感が薄れていないのも『ウィズ』シリーズの特徴の一つだ



◀トラップに注意して宝箱を開封する

▲「練武場」は経験値のみしか得られないが，全滅しても自動的に「神鳥寺院」に送られる

線画モードも堪能してくれ！



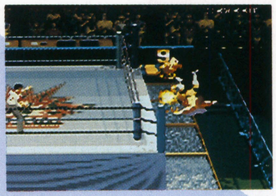
今月の新作

発売本数こそ少なくなっているものの，意外とツブがそろっているのが最近のスーファミのいいところ。今月の筆頭は，やっぱりカプコンの『スト ZERO2』。値段も手ごろなので，格闘ゲームファンならおさえておくべし。RPGファンには，雰囲気がガラッと変わった『ウィズ・外伝IV』をオススメ。今回も楽しませてくれる1本になっているようだ。

実況パワープロレスリング'96 ～マックスボルテージ

9/13　■コナミ　■プロレス　■7,980円(予価)　■32メガ・カートリッジ

場外に地雷が隠されているデスマッチ・モードや，プロレスラーを育てるシミュレーション・モードもプレイできるプロレス・ゲーム。プロレス中継でおなじみの辻　義就アナが実況を担当している。



▶マルチタップを接続することにより，最大4人までの対戦も可能なのだ

◀育成シミュレーションでは，練習生を5年間でレスラー界の王者に育てあげる

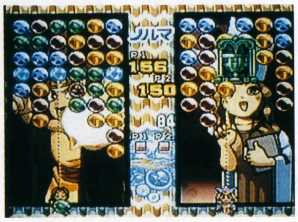
ペブルビーチの波濤New ～トーナメント・エディション

9/13 ■T&Eソフト ■ゴルフ ■8,000円 ■16メガ・カートリッジ

同名タイトルの新バージョンが登場。トーナメント戦を戦ったり，マルチタップを使っての多人数プレイが可能なほか，クラブの飛距離やショットのタイプを設定できるなど，機能が充実した。

マジカルドロップ2

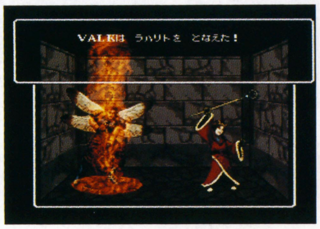
9/20 ■データイースト ■アクションパズル ■7,800円 ■16メガ・カートリッジ



［ネオジオから移植］同社『マジカルドロップ』の続編。コンピュータと対戦する「ストーリー」や，段位獲得を目指す「ひたすら」のほかにも，対人で遊べる「2P対戦」などのモードがある。

ウィザードリィ・外伝IV～胎魔の鼓動

9/20 ■アスキー ■RPG ■8,000円 ■32メガ・カートリッジ



ゲームボーイで人気の高かった『ウィズ・外伝』シリーズの最新作がスーファミで登場。日本語／英語の切り替えやセーブモードの選択，弱小キャラへの救済措置など，親切設計がなされている。

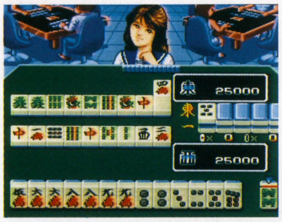
モンスタニア

9/27 ■パック・イン・ビデオ ■ARPG ■7,800円 ■20メガ・カートリッジ

アクションあり，パズルありのステージ・クリア型RPG。クォーター・ビューを採用した立体マップや会話中にでる選択肢によるストーリーの変化など，ゲームを盛りあげるシステムを満載。

スーパーニチブツマージャン4 基礎研究編

9/27 ■日本物産 ■麻雀 ■7,500円 ■8メガ・カートリッジ



『スーパーニチブツマージャン』シリーズ第4弾。女子高の麻雀部が舞台となる。これから麻雀を覚えたい人や，初心者が勉強できる「麻雀セミナー」のほかに，「フリー対戦」「大会」が楽しめる。

スーファミターボ専用

SDガンダムジェネレーション ザンスカール戦記

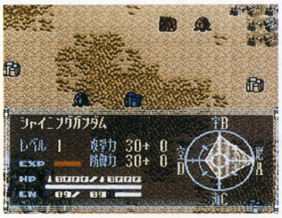
9/27 ■バンダイ ■SLG ■3,980円(予価) ■4メガ・カートリッジ

アニメ「機動戦士Vガンダム」のリアルな世界観を再現したSFシミュレーション。武装をチェンジして出撃する「ハードポイントシステム」や，特殊兵器の「エンジェルハイロウ」なども登場。

スーファミターボ専用

SDガンダムジェネレーション コロニー格闘記

9/27 ■バンダイ ■SLG ■3,980円(予価) ■4メガ・カートリッジ

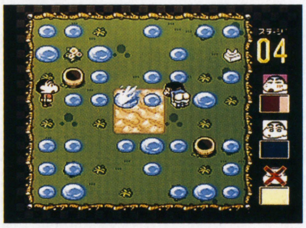


同シリーズ第6弾は「機動武闘伝Gガンダム」がモチーフ。コロニーの覇権をめぐって世界各国のガンダムファイターたちと闘うガンダムファイトが，原作さながらの迫力をもって再現される。

スーファミターボ専用

クレヨンしんちゃんの長ぐつどぼん!!

9/下 ■バンダイ ■アクションパズル ■3,980円(予価) ■4メガ・カートリッジ

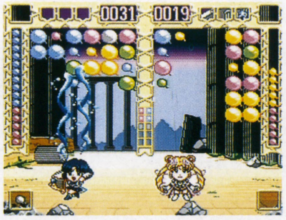


画面のいたるところに配置してある水たまりでジャンプし，跳ねあがった水で敵を倒したりアイテムを取ったりするパズルゲーム。本物の座を賭けて，最大3人のしんちゃんが対決する。

スーファミターボ専用

美少女戦士セーラームーン セーラースターズ ～ふわふわパニック2

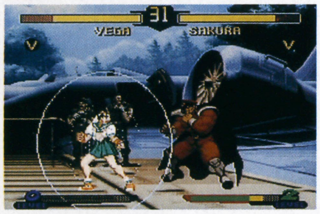
9/下 ■バンダイ ■アクションパズル ■3,980円／6,800円(本体同梱) ■8メガ・カートリッジ



同名の大人気テレビアニメを題材としたパズルゲーム。シューティング要素の濃いモードからパズル要素を前面に押しだしたモードまで，ゲームモードも多彩。最新のセーラースターズが登場する。

ストリートファイターZERO2

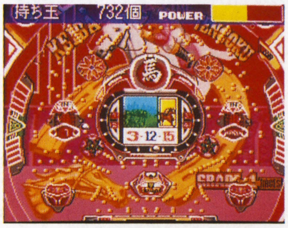
9/下 ■カプコン ■対戦格闘 ■7,800円 ■32メガ・カートリッジ



［アーケードから移植］カプコンの2D対戦格闘のヒット作を移植。自分の好きな技を連続でくりだすことのできる「オリジナルコンボシステム」をはじめとした，意欲的なシステムが満載されている。

Parlor! Mini3 ～パチンコ実機シミュレーションゲーム

9/下 ■日本テレネット ■パチンコ ■4,900円 ■8メガ・カートリッジ



Miniシリーズの第3弾は，大手メーカー豊丸産業の人気機種を再現。大当たり終了後の50回転ボーナスが魅力の「CR競馬天国優駿篇V」と，大当り中の再度大当りがアツい「ナナシー」を収録。

アフターケア

本家SANKYO FEVER 実機シミュレーション3

8/31 ■BOSSコミュニケーションズ ■パチンコ ■7,480円 ■8メガ・カートリッジ

シリーズ3作目は「CRフィーバー彩」「フィーバーメガポリスSP」の2作と，パチンコ・メーカーSANKYOの最新提案機種を収録。実戦攻略や性格判断，台解説などのゲームモードも充実している。

DataBase スーパーファミコン新作発売予定表

現時点で，来月発売予定にあがっているのは3タイトルのみ。多少増えるとは思うが，何ともさびしいかぎりだ。これは，東京ゲームショウでの電撃発表を期待するしかない!?

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
10月4日	マーヴル・スーパーヒーローズ ～ウォー オブ ザ ジェム	対戦格闘	カプコン	7,800円
	ウイニングポスト2 プログラム'96	競馬SLG	光栄	9,800円
10月18日	サラブレッドブリーダーIII	競馬SLG	ヘクト	8,200円
11月予定	★スーパー人生ゲーム3	ボードゲーム	タカラ	7,800円
	同級生2	AVG	バンプレスト	(予) 7,980円
	ドラゴンナイト4	SLG	バンプレスト	(予) 7,980円
秋頃予定	ああっ女神さまっ(仮)	ボードゲーム	ケイエスエス	(予)10,800円
12月6日	ミニ四駆シャイニングスコーピオン ～レッツ&ゴー!!	レーシング	アスキー	未定
96年予定	アルナムの牙～獣族十二神徒伝説	RPG	ライトスタッフ	未定
未定	タワードリーム	ボードゲーム	アスキー	未定
	クーリースカンク	アクション	ヴィジット	未定
	スーパーファミコン ドラゴンクエストIII～そして伝説へ…	RPG	エニックス	未定
	勾玉伝説	アクション	エニックス	未定
	ドナルドダックのマウイマラード	アクション	カプコン	未定
	ピノキオ	アクション	カプコン	未定
	ポカホンタス	アクション	カプコン	未定
	忍たま乱太郎3	未定	カルチャーブレーン	未定
	忍たま乱太郎スポーツ(仮)	未定	カルチャーブレーン	未定
	ファイティングアイスホッケー	アイスホッケー	ココナッツジャパン エンターテイメント	9,980円
	★実戦パチスロ必勝法ツイン(仮)	パチスロ	サミー	未定

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
未定	マサカリ伝説スーパーRPG編	RPG	トンキンハウス	9,900円
	黒鉄ヒロシの優駿伝説	競馬SLG	日本物産	未定
	サウンドファンタジー	ツール	任天堂	6,800/9,800円
	ボンバーマンビーダマン	シューティング	ハドソン	未定
	スーパーテトリス2+ボンブリス(T)	アクションパズル	バンダイ	未定
	トールキンの「指輪物語」第1話	RPG	ロジーク	未定
	マイト&マジック外伝～招かれざる神	RPG	ロジーク	未定

■先月号に掲載したデータが以下のように変更されました……●リングにかけろ(メサイヤ)未定●G.O.D～目覚めよと呼ぶ声が聴こえ(イマジニア)未定／価格未定

(T)……スーファミターボ専用／★……今月DataBaseに初登場した新作

3DO
3 DO

新世代機ラッシュの先陣をきって発売された3DOだが，他機種にくらべ，その低迷ぶりは否めない。M2の登場が待たれるが……？

今月の売れ筋ソフトHOT5

順位	前回	ソフト
1	↑前4位	**ポリスノーツ** ●コナミ ●AVG ●7,800円
2	前1位	**ブルーフォレスト物語～風の封印** ●ライトスタッフ／Panasonic ●RPG ●7,800円
3	↑前5位	**デイドラス ～エピソード1：難破船のエイリアン** ●HATNET ●AVG ●9,800円
4	↑再登場	**バーチャルカメラマン　パート5** ●ナグザット ●アクション ●8,800円
5	↑再登場	**サムライショウダウン** ●BMGビクター ●対戦格闘 ●8,800円

DataBase 3DO新作発売予定表
『必殺パチンココレクション(仮)』が発売中止に。今月は以上です。

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
秋頃予定	ドラゴン・ロア	AVG	マルチソフト	未定
97年予定	Dの食卓 2 (M2)	AVG	ワープ	8,800円
未定	ウォーターワールド	アクション	インタープレイ	未定
	キャスパー	アクション	インタープレイ	6,800円
	キングダム	AVG	インタープレイ	6,800円
	クレーファイターII	アクション	インタープレイ	6,800円
	バーチャルプール	ビリヤード	インタープレイ	12,800円
	フランケンシュタイン	AVG	インタープレイ	未定
	パンツァージェネラル	SLG	エーエムティーサヴァン	未定
	キッズTV	AVG	スタジオ3DO	未定
	スターファイター	シューティング	スタジオ3DO	未定
	バトルスポーツ	スポーツ	スタジオ3DO	未定
	Po'ed(ピーオード)	シューティング	スタジオ3DO	未定
	フェニックス 3	アクション	スタジオ3DO	未定
	ザ・オーディションスペシャル	その他	レインボージャパン	(予) 6,300円
	横町 4 丁目おばけ屋敷	SLG	ワープ	未定

■発売中止が決定した作品……必殺パチンココレクション(仮)(サンソフト)
■先月号に掲載したデータが以下のように変更されました……●ライズ オブ ザ ロボット(マルチソフト)未定●即戦力の定石(G.A.M.)96年●テレビのツボ～迷プロデューサー伝説(MBS企画／日本アソビプラン)未定●ハウスキーパー(ハミングバードソフト)未定

PCエンジン
PC ENGINE

データベースのラインナップには，ほとんど変更なし。ランキングでは，7月発売の2タイトルが初登場している。

今月の売れ筋ソフトHOT5

順位	前回	ソフト
1	初登場	**DE・JA** ●NECインターチャネル ●AVG ●7,800円
2	初登場	**バザールでござ～るのゲームでござ～る** ●NECホームエレクトロニクス ●アクションパズル ●7,800円
3	↑再登場	**プリンセスメーカー2** ●NECホームエレクトロニクス ●SLG ●8,200円
4	前2位	**GO！GO！バーディチャンス** ●NECホームエレクトロニクス ●ゴルフSLG ●7,800円
5	前3位	**スチームハーツ** ●TGL ●シューティング ●8,800円

DataBase PCエンジン新作発売予定表
タイトルが減り，ラインナップがNEC系メーカーのみになってしまった。

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
▼スーパーCD-ROM²				
秋頃予定	てきぱきワーキン♥ラブ	AVG	NECホームエレクトロニクス	7,800円
96年予定	スペースファンタジーゾーン	3Dシューティング	NECアベニュー	4,800円
未定	モンスターメーカー ～神々の方舟	RPG	NECインターチャネル	未定
	デッド・オブ・ザ・ブレインⅠ＆2	AVG	NECホームエレクトロニクス	7,800円
▼アーケードカード専用スーパーCD-ROM²				
秋頃予定	魔導物語Ⅰ～炎の卒園児	RPG	NECアベニュー	(予) 7,800円

■発売中止が決定した作品……●もってけたまご(ナグザット)●Jリーグパワースタジアム(ハドソン)

バーチャルボーイ
VIRTUAL BOY

今月もパッとしないバーチャルボーイ。未知の可能性を多分に秘めたハードではあるが，そう感じさせるソフトがでないのが残念。

今月の売れ筋ソフトHOT5

順位	前回	ソフト
1	↑前5位	**マリオズテニス** ●任天堂 ●テニス ●4,900円
2	前1位	**バーティカルフォース** ●ハドソン ●シューティング ●4,980円
3	↑再登場	**ギャラクティックピンボール** ●任天堂 ●ピンボール ●4,900円
4	↑再登場	**T&Eバーチャルゴルフ** ●T&Eソフト ●ゴルフ ●6,500円
5	前3位	**レッドアラーム** ●T&Eソフト ●3Dシューティング ●4,900円

DataBase バーチャルボーイ新作発売予定表
あいかわらず大きな変動はありません。1タイトル減ってますが……。

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
96年予定	バーチャルジョッキー	競馬SLG	ライトスタッフ	未定
未定	ドラえもん ～のび太のドキドキ！おばけランド	アクション	エポック社	5,500円
	スターシード	シューティング	ココナッツジャパン エンターテイメント	(予) 5,800円
	プロテウスゾーン	シューティング	ココナッツジャパン エンターテイメント	(予) 5,800円
	アウト・オブ・ザ・デスマウント	シューティング	J・ウイング	(予) 6,800円
	バウンド・ハイ！	アクション	任天堂	未定
	バーチャルボンバーマン	アクション	ハドソン	未定
	ヴァーチャルガンマン	シューティング	ビクターエンタテインメント	5,800円
	バーチャルブロック	アクションパズル	ボトムアップ	5,300円

■先月号に掲載したデータが以下のように変更されました……●新日本プロレスリング 激闘伝説(トミー)未定

プレイディア
PLAYDIA

発売日は未定だが，やはり『きかんしゃトーマス』のナレーションは森本レオ氏に担当してもらいたい（願）。ほかは認めません。

DataBase プレイディア新作発売予定表

発売日	タイトル／ジャンル／発売元／価格
未定	きかんしゃトーマスのかずといろとかたちのおはなし／教育／バンダイ／5,800円
未定	それゆけ！アンパンマン(仮)／未定／バンダイ／(予)4,800円
未定	ニュートンミュージアム遙かなる宇宙(仮)／図鑑／バンダイ／(予)3,800円

■先月号に掲載したデータが以下のように変更されました……●けろけろけろっぴ～ウキウキパーティーランド!!(バンダイ)未定●ドラえもん～ドキドキ！どうぶつ大冒険！(バンダイ)秋頃

レーザーアクティブ
LASERACTIVE

もはやカルトなハード・コレクター以外，このハードを購入するユーザーはいないであろう。ソフトも入手が困難な状況だし……。

DataBase レーザーアクティブ新作発売予定表

発売日	タイトル／ジャンル／発売元／価格
▼LD-ROM²	
未定	UFO AND ET／エンターテインメント／パイオニア／未定
▼メガLD	
未定	UFO AND ET／エンターテインメント／パイオニア／未定
未定	NHK中国語会話(仮)／教養／パイオニア／未定

ゲームボーイ

GAME BOY

HOT 5 今月の売れ筋ソフト

順位		ソフト
1	前1位	ポケットモンスター・赤 ●任天堂 ●RPG ●3,900円
2	前2位	ポケットモンスター・緑 ●任天堂 ●RPG ●3,900円
3	初登場	モグラーニャ ●任天堂 ●アクションパズル ●3,900円
4	初登場	ボンバーマンコレクション ●ハドソン ●アクション ●3,980円
5	初登場	ナムコギャラリーVOL.1 ●ナムコ ●オムニバス ●3,980円

参拝記念？ 『シレンGB』早解きキャンペーン

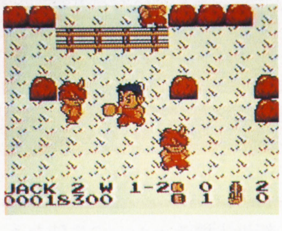
9月下旬に発売が予定されているチュンソフトの『不思議のダンジョン 風来のシレンGB～月影村の怪物』。今回も恒例の早解きキャンペーンが開催されるぞ。応募条件は，難易度「むずかしい」でクリアすること。ゲームについている応募シールと，住所・氏名・電話番号・クリアしたときのゲーム中の名前とパスワードを記入して，封書でチュンソフトへ送ろう。先着1万名に「鳴き竜神社参拝記念カード」がプレゼントされるぞ。気合いを入れてかかろう！

▲これが参拝記念カード。下部分に通しナンバーが刻まれるのだ

スーパーゲームボーイ対応

スーパーチャイニーズランド1・2・3ダッシュ

9／13 ■カルチャーブレーン ■アクション ■3,980円 ■8メガ・カートリッジ



過去にゲームボーイで発売された『スーパーチャイニーズランド』シリーズ3作を1本のソフトにまとめて発売。『3』はリニューアル版の収録となっており，以前にプレイした人も楽しめる。

スーパーゲームボーイ対応

ストリートレーサー

9／27 ■UBIソフト ■レーシング ■4,980円 ■1メガ・カートリッジ

［海外から移植］敵車を武器で妨害しつつ，変化に富んだコースを走破する異色のレーシング・ゲーム。8キャラ（車）の中から自車を選択できる。五つのゲームモードがあり，対戦プレイも可能。

DataBase ゲームボーイ新作発売予定表

今月も5タイトルが新登場した。まだまだ未発表ソフトがありそうだ。

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
未定	マジェスティック・マジシャン（仮）	アクション	NICS	未定
▼スーパーゲームボーイ（13色）対応ソフト				
10月11日	SD飛龍の拳外伝 I	対戦格闘	カルチャーブレーン	4,280円
10月予定	パズル忍たま乱太郎GB（仮）	パズル	カルチャーブレーン	3,980円
11月22日	★原人コレクション	アクション	ハドソン	3,980円
秋頃予定	パチ夫くんゲームギャラリー	オムニバス	ココナッツジャパン エンターテイメント	未定
12月予定	★スヌーピーのはじめてのおつかい	アクションパズル	ケムコ	未定
	★ミニ4ボーイ	SLG	J・ウイング	未定
	★ゲゲゲの鬼太郎（仮）	RPG	バンダイ	未定
未定	バーチャル飛龍の拳GB（仮）	対戦格闘	カルチャーブレーン	4,200円
	★名探偵コナン（仮）	AVG	バンダイ	未定

■先月号に掲載したデータが以下のように変更されました……●不思議のダンジョン 風来のシレンGB～月影村の怪物（チュンソフト）秋頃→9月下旬

★……今月DataBaseに初登場した新作

ゲームギア

GAME GEAR

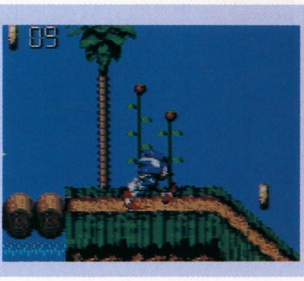
HOT 5 今月の売れ筋ソフト

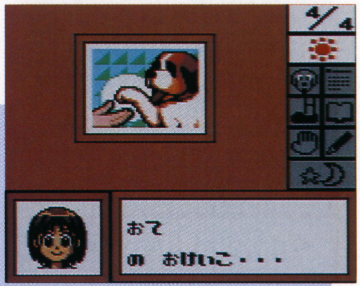
順位		ソフト
1	初登場	ねこ大すき！ ●セガ ●SLG ●4,800円
2	前1位	バーチャファイターMini ●セガ ●対戦格闘 ●4,800円
3	前2位	怪盗セイント・テール ●セガ ●オムニバス ●4,800円
4	↑再登場	ばくばくアニマル ●セガ ●アクションパズル ●3,800円
5	前3位	スーパー桃太郎電鉄III ●ハドソン ●ボードゲーム ●5,800円

画面公開 新『ソニック』に期待大！新作速報Part2

先月号でタイトルだけお伝えした『Gソニック』（『ソニック3D』から変更）と『ペット倶楽部（仮）』の画面写真を紹介しよう。

前者はセガのマスコット・キャラ，ソニックが主役のアクション・ゲーム。今までのシリーズでは見られなかった新ソニックが表現されるということなので，完成が楽しみだ。後者は『ねこ大好き！』の犬版といった内容。難易度的にはやさしく，むしろ子犬のリアクションを楽しむことを主眼としているのが特徴だ。　（八巻将之）



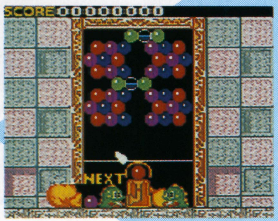


◀▲上が『ペット倶楽部（仮）』，左が『Gソニック』のゲーム画面だ。ソニックの新作はひさしぶりなので期待したい

アフターケア

パズルボブル

8／2 ■タイトー ■パズル ■4,800円 ■4メガ・カートリッジ



［アーケードから移植］業務用で人気のシリーズ第1作がゲームギアに登場。全100面が用意された1Pプレイのほか，対戦ケーブルを使用しての2P対戦，「記録にチャレンジ」の三つのモードを収録。

▶画面下からバブルを打ちだし，同じ色のバブルを3個つなげて消していくのだ

◀対戦モードではCPUを相手にすることも可。対戦者がいなくてもこれでOK

DataBase ゲームギア新作発売予定表

発売日	タイトル／ジャンル／発売元／価格
10月予定	パンツァードラグーンMINI／シューティング／セガ／未定
11月予定	★GGポートレートシリーズ　アキラ／その他／セガ／未定
11月予定	★GGポートレートシリーズ　サラ／その他／セガ／未定
11月予定	ペット倶楽部（仮）／SLG／セガ／未定
12月予定	Gソニック／アクション／セガ／未定
未定	ミッキーとミニーのハッピーダイアリー／その他／セガ／4,800／16,800円

★……今月DataBaseに初登場した新作

アーケードゲーム

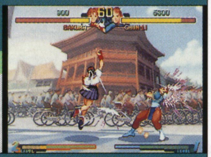
ARCADE GAME

HOT 10

今月の人気ソフト

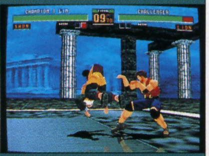
先月は初登場6位だった『ラストブロンクス』が，今月は一気に2位まで浮上。『ZERO2』に迫る勢いだ。『KOF'96』も来月以降は順位を上げてきそう。

1 ストリートファイターZERO2
前1位
●カプコン
●対戦格闘



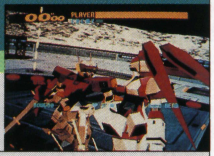
2 ラストブロンクス～東京番外地
↑前6位
●セガ
●対戦格闘

3 バーチャファイター2
前2位
●セガ
●対戦格闘



4 デカスリート
前3位
●セガ
●スポーツ

5 電脳戦機バーチャロン
前5位
●セガ
●アクション



6 初登場 スーパーパズルファイターⅡX
●カプコン
●アクションパズル

7 初登場 ザ・キング・オブ・ファイターズ'96
●SNK
●対戦格闘

8 前7位 D&D® シャドー オーバー ミスタラ
●カプコン
●格闘アクション

9 前4位 鉄拳2
●ナムコ
●対戦格闘

10 前9位 バトルガレッガ
●エイティング／ライジング
●シューティング

『3』or『Ⅲ』

第34回AMショー，幕張メッセで開催

アーケード・ゲームの新作が一堂に集まる，おなじみのイベント「アミューズメント・マシンショー（AMショー）」が，9月12～14日に千葉の幕張メッセにて開催される。今回出展が予定されている新作は下のリストのとおり。今月はその注目作の中から，すでに画面写真が公開されている3タイトルを，先行して紹介しよう。

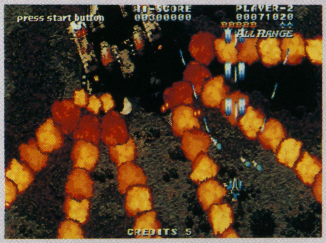
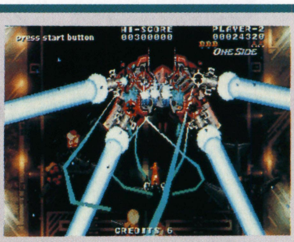
まずは，ST-V基板初の縦スクロール・シューティング『蒼穹紅蓮隊』。『バトルガレッガ』のヒットも記憶に新しい，エイティング／ライジングの期待作だ。2種類のホーミングレーザーによる戦略性の高さにくわえて，こまかい設定や世界観がこのゲームのウリ。シューティング・マニアでなくても要チェックだ。

もう一つは，同じくST-V基板を使用したデータイーストの『クイズおまえにPiponチョ！』。テーマパーク「謎トピア」を舞台に，かわいいキャラが活躍するクイズだ。問題は，知識を問うものから，言葉遊びなどのひらめき系，映像を使用したものなどバリエーション豊富。クイズのあいだのミニゲームも楽しいぞ。

最後はサンソフト期待の対戦格闘『わくわく7』。こちらは今年2月のAOUショーで出展されたが，発売延期となっていたのだ。今回のショーでは，完成度がさらにアップされたものが登場する予定。期待が高まるところだ。

最終日の14日のみ一般入場ができるので，いち早く新作に触れたいという人は足を運んでみるといいだろう。本誌でも来月号でレポートをおとどけする予定なので，お楽しみに。　（開田清隆）

蒼穹紅蓮隊

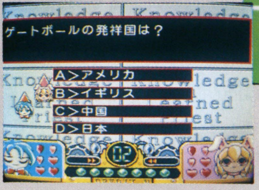



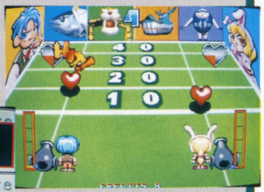
▲シューティングの中で前評判No.1。集中型と拡散型の「ウェブ」を使いわけ追尾レーザーをうまく当てるのだ
◀ボスもかなり手強いので用心すべし

わくわく7

▲こんなキャラまで格闘しちゃうからオドロキだ
◀画面下の「わくわくゲージ」が闘いのカギを握る

クイズおまえにPiponチョ！





▲なんといっても，ウリはコミカルなキャラクター
◀クイズのジャンルは25種類以上というボリュームだ

©EIGHTING/RAIZING 1996　※画面は開発中のものです

●AMショー　おもな出展予定タイトル

メーカー	タイトル	ジャンル
アトラス	プリクラ大作戦	アクション
	グルーヴ・オン・ファイト	対戦格闘
	ソルパワー（仮）	対戦格闘
エイティング／ライジング	蒼穹紅蓮隊	シューティング
SNK	ザ・キング・オブ・ファイターズ'96	対戦格闘
カプコン	X-MEN VS.ストリートファイター	対戦格闘
	ウォーザード	対戦格闘
	ストリートファイター外伝（仮）	対戦格闘
	クイズなないろドリームス 虹色町の奇跡	クイズ
コナミ	ワインディングヒート	レーシング
	悪魔の映写室	占い
	※このほか未発表の新作を多数出展	
ザウルス	ステークスウィナー 2	競馬
サミー工業	麻雀ハイパーリアクション 2	麻雀
サンソフト	わくわく7	対戦格闘
	トロピカルクィーン	パチスロ
	雀龍	パチスロ
ジャレコ	セカンドアースグラディア	シューティング
	スーパーGT24h	レーシング
	ワールドPKサッカーV2	PKマシン
セガ	バーチャファイター 3	対戦格闘

メーカー	タイトル	ジャンル
セガ	セガ・ツーリングカー・チャンピオンシップ	レーシング
	マジカル頭脳パワー!!	クイズ
	ウェーブランナー	ジェットスキー
	ダイナマイトベースボール	野球
	ネーム倶楽部	プリント
タイトー	ファイターズインパクト	対戦格闘
	サイキックフォースEX	対戦格闘
	パズルボブル 3	パズル
テクモ	デッドオアアライブ	対戦格闘
データイースト	クイズおまえにPiponチョ！	クイズ
	ゴーストロップ	ブロック崩し
	エアウォーカーズ	バスケットボール
	スタジアムヒーロー'96	野球
	インディペンデンスデイ	ピンボール
ナムコ	トーキョーウォーズ	3Dシューティング
	ダンシングアイ	アクションパズル
	アクアジェット	ジェットスキー
	プロップサイクル	フライト
	アルペンサーファー	スノーボード
バンプレスト	バンバンボール	アクションパズル
ビスコ	雀々しましょ	麻雀
ビデオシステム	3on3 ダンクマッドネス	ストリートバスケ
童	紫炎龍	シューティング

またもヒット？

オリジナル名刺をゲーム・センターで

ちまたで大流行の「プリント倶楽部」。その姉妹機である「ネーム倶楽部」がセガから登場した。

ネーム倶楽部は，カンタンにネームカード（名刺）を作れてしまうマシン。お金を入れ，デザインを決定し，名前などを入力するだけで，右のようなかわいいカードが作れてしまう。スピーディで，1回200円という低料金なところも魅力だ。1回で5枚ぶんの名刺が作れるから，友だちなどに配るのにぴったり。プリント倶楽部で撮った写真を貼ったりして，キミだけの名刺を作っちゃおう。

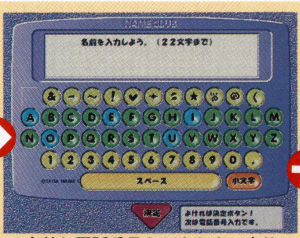
こんな名刺が

作れちゃうのだ

◀ゲーム・センターなどでは「プリント倶楽部」と並べておいてあるかも

名刺のできるまで

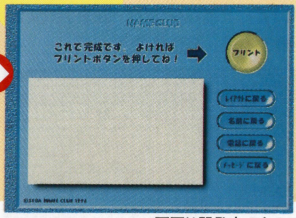
▶まずはイラストを選択する。全部で24種類もあるのだ



▲名前と電話番号などを入力。書体は8種類あるぞ

完成！

▼最後にデザインをチェック。あとはプリントを待つだけだ



※画面は開発中のものです

70%でもスゴイ

真夏の『バーチャファイター3』体験イベントをレポート

7月に東京・蒲田のイベント・ホールにてセガのプライベート・ショーが開催された。『バーチャファイター3』の体験イベントとして告知されていたもので，多数のフリークがつめかけたぞ。

今回出展されていた『3』は，開発70%バージョンのもの。はじめにAM2研の鈴木　裕氏からシステムの解説や開発秘話，現段階の作業に関するトークなどを聞くことができたのだ。

そのあとは，セガの新筐体「メガロ410」「ブラストシティー」にセットされた『3』をみんなでプレイ！　開発途中バージョンではあるが，実際に「かわし」システムの感触や，ステージの高低差などをチェックできて，来場者も大満足といったカンジだった。

また『セガ・ツーリングカー・チャンピオンシップ』や『ウェーブランナー』といった新作や，『紫炎龍』『スーパーGT24h』などのサード・パーティの新作も出展されていたぞ。

▲▶『バーチャ3』がフリープレイになると，筐体のまわりにはこんなにたくさんの人が。4〜5人待たなければプレイできなかった

▶ステージ上で，実際のプレイに鈴木　裕氏が解説をくわえてくれた。見る人の目も真剣そのものだ

今月の新作

今月はやはり『バーチャ3』か？　ほかでは，あの『セガラリー』スタッフが制作した『セガ・ツーリングカー』をプッシュしたい。おなじみの「モデル2」基板のスーパー・グラフィックスで，本物のモータースポーツの興奮が味わえるぞ。

バーチャファイター3

9／上
■セガ
■対戦格闘

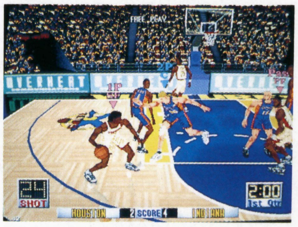
人気シリーズの最新作。新マザーボード・モデル3を使用し，グラフィックが大幅に強化された。2人の新キャラ「葵」「鷹嵐」が登場するほか，エスケープボタンによる「かわし」システムを採用。

▶合気柔術の使い手である「梅小路　葵」。この技が見切れるかな

◀「鷹嵐」と対峙する新コスチュームの影丸。一新されたステージにも注目

エアウォーカーズ

9／下
■データイースト
■バスケットボール



ポリゴンを使用し，プレイヤーの動きをリアルに再現した5on5のバスケット。視点切り替えもできるほか，簡単操作でスーパー・プレイも思いのまま。4人での通信対戦プレイも可能となっている。

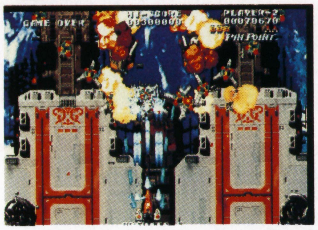
ダンシングアイ

9／中
■ナムコ
■アクションパズル

3D映像を利用したアクションパズル。サルを操作して立体モデルの表面をラインで囲み，切り取っていく。時間内にすべてのパネルを消滅させると，高品位CG映像を楽しむことができる。

蒼穹紅蓮隊

9月 ■エイティング／ライジング ■シューティング ■ST-V



横画面の縦スクロール・シューティング。ショットと追尾レーザーを駆使して，東京上空や暗礁空域などで戦う。パイロットのことなる3機種から自機を選択できるほか，2人同時プレイも可能。

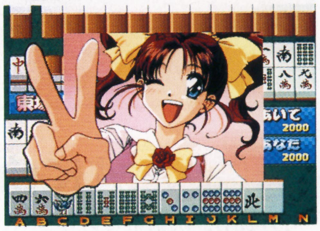
クイズなないろドリームス 虹色町の奇跡

9月 ■カプコン ■クイズ

7人の女の子が登場する，恋愛をテーマにしたクイズ。魔王の復活を阻止するため，女の子と同化してしまったクリスタルを集めるのが目的。クイズに正解して，女の子との信頼度を上げていく。

雀々しましょ

9月 ■ビスコ ■麻雀



通信対戦も可能な2人打ちの脱衣麻雀。プレイヤーはアイテムを駆使して，アイドル「ヴィス・キッス」のメンバー4人とつぎつぎに対局する。キャラクター・デザインは花屋敷ぼたんが担当している。

ステークスウィナー2

9月 ■ザウルス ■競馬 ■MVS

人気の競馬アクションの第2弾。実際のレース展開で重要となる「仕掛け」をシステムとして導入し，戦略性が向上している。「NHKマイルC」や牝馬のレースも追加され，スケジュールも充実。

セガ・ツーリングカー・チャンピオンシップ

9月 ■セガ ■レーシング

時速300キロにもおよぶツーリングカー・レースをゲーム化。セガのオリジナル・コース上で，ハイ・スピードなバトルを楽しめる。マインを4台から選択できるほか，8人までの通信対戦も可能。

ストリートファイターZERO2アルファ

8/22 ■カプコン ■対戦格闘

稼働中の『ZERO2』をアレンジ。2人で協力してCPUと闘う「ドラマチックバトル」や，1本の体力ゲージで闘い抜く「サバイバルモード」，さらに「エクストラプレイヤー」などが追加されている。

バンバンボール

8／下 ■バンプレスト ■アクションパズル

面クリア型のアクション。フィールド上のボールに同じ色のボールをぶつけて消していき，すべて消せばステージ・クリア，自分がボールや障害物に当たるとミスとなる。2人協力プレイも可能。

アクアジェット

8月 ■ナムコ ■ジェットスキー

ジェットスキーを題材にした水上レーシング。ハンドル操作と体重移動によって，コース上のさまざまなアトラクションをクリアし，タイムとジャンプの飛距離を競う。二つのコースを収録。

DataBase アーケードゲーム新作発売予定表

カプコンから新作が大量に発表された。詳細は特集記事を参照のこと。

発売日	タイトル	ジャンル	発売元
2月上旬	ワールドクラスボウリング	ボウリング	アーク
6月上旬	パネルバラエティー赤丸Q上昇 ～ドントア～ル	クイズ	中日本リース
6月中旬	ロジックプロ	パズル	バンウェーブ
8月7日	サイキックフォースEX	対戦格闘	データイースト
9月下旬	ファイターズインパクト	対戦格闘	タイトー
9月予定	ウェーブランナー	ジェットスキー	セガ
10月予定	プリクラ大作戦	アクション	アトラス
	トーキョーウォーズ	3Dシューティング	ナムコ
秋頃予定	デッドオアアライブ	対戦格闘	テクモ
	★ゴーストロップ	アクション	データイースト
未定	★グルーヴ・オン・ファイト	対戦格闘	アトラス
	★ソルパワー（仮）	対戦格闘	アトラス
	★ヴァンパイアIII（仮）	対戦格闘	カプコン
	★ウォーザード	対戦格闘	カプコン
	★X-MEN VS. ストリートファイター	対戦格闘	カプコン
	★ストリートファイター外伝（仮）	対戦格闘	カプコン
	★ストリートファイターIII（仮）	対戦格闘	カプコン
	★ストリートファイターZERO 3	対戦格闘	カプコン
	★麻雀ハイパーリアクション 2	麻雀	サミー
	★パズルボブル 3	パズル	タイトー
	3 on 3 ダンクマッドネス	ストリートバスケ	ビデオシステム
▼MVS対応			
96年予定	QP	オムニバス	サクセス
未定	へべれけのペアペアウォーズ	アクション	サンソフト
▼ST-V対応			
8月予定	マジカル頭脳パワー!!	クイズ	セガ
10月予定	クイズおまえにPiponチョ！	クイズ	データイースト
秋頃予定	紫炎龍	シューティング	童
96年予定	コットン 2	シューティング	サクセス
97年予定	ガーディアン・フォース	シューティング	サクセス
▼ピンボール			
秋頃予定	★インディペンデンスデイ	ピンボール	データイースト

■先月号に掲載したデータが以下のように変更されました……●わくわく7（サンソフト）未定●まうすけのオジャマざわ～るど（データイースト）未定→8月上旬●ジグソーパラダイス（アイマックス）未定●彼女が?（ハテナ）に着替えたら（アイマックス）未定●ぱにって!!おじゃまん（ビスコ）夏頃→未定●スーパーGT24h（ジャレコ）7月→7月23日●スタジアムヒーロー'96（データイースト）8月→8月下旬

★……今月DataBaseに初登場した新作

ネオジオ

NEO・GEO

HOT 10

今月の売れ筋ソフト

『マジドロ2』が大きく後退し『リアルバウト』がトップに返り咲いた。『神凰拳』と『メタスラ』，そしてCD版のみ発売の『フットサル』が初登場している。

順位	前回	タイトル	発売元	ジャンル	価格
1	↑前4位	リアルバウト餓狼伝説(CD)	SNK	対戦格闘	8,800円
2	↑前3位	ART OF FIGHTING 龍虎の拳 外伝・普及版(CD)	SNK	対戦格闘	7,800円
3	初登場	神凰拳	ザウルス	対戦格闘	32,000円
4	↑前10位	ニンジャマスターズ〜覇王忍法帖	ADK	対戦格闘	32,000円
5	初登場	メタルスラッグ(CD)	ナスカ	アクション	7,800円
6	前1位	マジカルドロップ2(CD)	データイースト	アクションパズル	6,800円
7	前5位	サムライスピリッツ斬紅郎無双剣(CD)	SNK	対戦格闘	8,800円
8	前2位	ART OF FIGHTING 龍虎の拳 外伝・限定版(CD)	SNK	対戦格闘	8,800円
9	↑再登場	ソニックウイングス3(CD)	ビデオシステム	シューティング	7,800円
10	初登場	フットサル(CD)	ザウルス	ミニサッカー	6,800円

こりゃキツい

『KOF'96』のプレス大会に出場したぞ！

7月23日，茨城県にあるSNKのアミューズメント・スポット「ネオジオワールド」の特設ステージにて，『ザ・キング・オブ・ファイターズ'96』のお披露目をかねたイベント「出版社対抗『KOF'96』ゲーム大会」が盛大に行なわれた。ベーマガ・チームももちろん参加。ゲームの正式リリース前だったので，前作『'95』で練習を積んで大会に臨んだが，残念ながら2回戦負けという結果に終わってしまった。

当日は，ほかに「ネオジオCD Z」などの豪華賞品を取りそろえたビンゴ大会や，SNKのゲーム鉄人や一般来場者が大会優勝チームに挑戦するエキシビジョン・マッチなどが行なわれた。コスプレイヤーもたくさん集まり，ネオジオらしい盛り上がりを見せたイベントだったぞ。　(開田清隆)

◀大会は特設ステージで行なわれた。こんな巨大ポップも

ベーマガ・チーム涙の2回戦敗退！

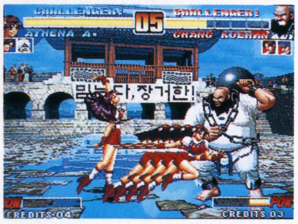
▲京，庵，Mr.ビッグという構成のベーマガ・チームだったが……

今月の新作

『ニンマス』のCD版には，じつにさまざまなオプションが追加されており，マニアも大満足な内容だ。なお『ブリキンガー』はCD版のみの発売なので，注意が必要。

ザ・キング・オブ・ファイターズ'96

9/27　■SNK　■対戦格闘　■32,000円　■362メガ・カートリッジ



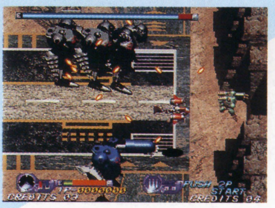
人気のチームバトル対戦の第3弾。「ボスチーム」をくわえた全9チームが使用できるほか，チームエディット・システムも継承。「緊急回避動作」という新システムが採用されている。

ネオジオCD

超鉄ブリキンガー

9/20　■ザウルス　■シューティング　■6,800円　■CD-ROM

▶ブリキンガーと合体しているときは，ショットがパワーアップするぞ



◀ボスには，ブリキンガーを分離して強力な打撃技をお見舞いしてやろう

横スクロールのパワーアップ・シューティング。支援ロボット「ブリキンガー」は多彩な攻撃パターンを持っており，戦略性が高くなっている。ステージは分岐選択式で，2P同時プレイも可能。

ネオジオCD

ニンジャマスターズ〜覇王忍法帖

9/27　■ADK　■対戦格闘　■7,800円　■CD-ROM

多彩な連続技がウリとなっている純和風対戦格闘。ロード時間を軽減する簡易キャラ・セレクトや，キャラの新カラーが追加されているほか，2人のボスキャラも特殊コマンドなしで使用できる。

▶オプション機能も充実。簡易キャラ・セレクトなどもここで設定できる

◀プラクティス・モードでは体力が減らないので，闇コンボもキメほうだい

DataBase

ネオジオ新作発売予定表

『真説サムスピ』は発売延期。『ブリキンガー』はCD版のみ発売になった。

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
▼カートリッジ				
10月予定	ザ・キング・オブ・ファイターズ'96	対戦格闘	SNK	未定
未定	★ステークスウィナー 2	競馬	ザウルス	未定
▼ネオジオCD				
秋頃予定	真説サムライスピリッツ 武士道烈伝	RPG	SNK	8,800円
96年予定	QP	オムニバス	サクセス	未定
未定	★ステークスウィナー 2	競馬	ザウルス	未定
	ネオアクションゲーム(仮)	アクション	ハドソン	未定

■発売中止が決定した作品……●超鉄ブリキンガー(ザウルス)[カートリッジ版]

ゲーム・ミュージック&ビデオ

GAME MUSIC&VIDEO

今月のGMヒットチャート情報

●8月第1週
10位　Happy！Happy！Happy！／國府田マリ子（キングレコード）／48,740枚
41位　ステレオドラマ・ツインビーPARADISE3 Vol.2（キングレコード）／9,750枚

●8月第2週
30位　Happy！Happy！Happy！／國府田マリ子（キングレコード）／11,750枚
92位　ステレオドラマ・ツインビーPARADISE3 Vol.2（キングレコード）／4,130枚

●8月第3週
20位　月刊ときめきメモリアルNo.1（キングレコード）／21,450枚
46位　ときめきメモリアル piano collection（キングレコード）／7,710枚
66位　Happy！Happy！Happy！／國府田マリ子（キングレコード）／5,920枚

●8月第4週
44位　月刊ときめきメモリアルNo.1（キングレコード）／8,170枚
75位　Happy！Happy！Happy！／國府田マリ子（キングレコード）／5,010枚
89位　ときめきメモリアル piano collection（キングレコード）／3,910枚

（オリコン調べALBUM HOT 100による／枚数は推定）

逃げたヤギ？　GMファン必見の新ユニットとは!?

今回お話をうかがったのは，ナムコで多数の名曲を手がけてきた細江慎治，佐宗綾子，相原隆行の3人（現在は，アリカというゲーム・メーカーに在籍）。今月20日に彼らのオリジナル・アルバム「escape goat（エスケープ・ゴート）」が発売されるのだ。「ゲーム・ミュージックではないゲーム・ミュージック」と銘打たれたこのアルバムがどんな経緯で制作されたのかを聞いてみたぞ。　**（聞き手：山中直樹）**

――この「escape goat」のコンセプトというのは？

細江：アリカという会社に入社したことや「この3人でこういう音楽が作れますよ」という方向性を示すインフォメーション的なアルバムが作りたいということで，オーケストラ，テクノ，フュージョン，プログレ，ジャズ，インダストリアルなど，今後の可能性が見えるようなジャンルを片っ端から入れてみました。1人が3曲ずつ担当して，自分の過去をフューチャーした曲，現在作っている曲，これから作曲するかもしれない曲というのを一つずつ作り，最後に「3人で合作したらこんな曲ができますよ」というものを1曲収録しています。

相原：いままで業務用（アーケード）の曲ばかりやっていたんですが，さまざまなメディアやハードがでているので，音楽的な垣根を越えるためにも，こういう流れになったと思います。もう，ゲーム・ミュージックならではの節操のなさが見事に反映されているという（笑）。

――オリジナル・アルバムであるにもかかわらず，ゲーム・ミュージックの要素を強く打ちだしたのはなぜですか？

相原：3人とも音楽を作ることが好きなんだけど，それと並行してゲームに音楽をつけることに幸せを感じているんですよ。

細江：映像に音をつけていくほうが，イメージをふくらませやすいですからね。そういう部分が強くでていると思います。

――3人のこれからの活動というのは？

細江：アリカが制作したゲームの音楽を作るのがメインになりますが，それにプラスしてほかの会社の音楽もやっていきます。現在は，カプコン販売／アリカ開発の『ストリートファイター外伝（仮）』と，スクウェアの『ブシドーブレード』のサウンド全般を担当していますが，可能性がありそうなことはたとえゲーム以外のメディアでもやっていくつもりです。

――ライブ活動の予定はないのですか？

細江：これはナムコでのスタンスと同じなんですが，音楽のジャンルが一つにしぼられていないのでむずかしいんですよ。ただ，ライブではなくイベントというカタチで何かをやる……かも知れません。

――それでは最後に，ファンへのメッセージを。

相原：会社が変わって環境が新しくなりましたが，これからも安心して聴けるものを提供していこうと思います。

佐宗：これからいろいろなことに挑戦しますが，基本的な部分はまるで変わっていないので，ひきつづき応援をお願いします。

細江：制約が解けたぶん，思いっきりできる部分を大きくだしていこうと思います。あと，これからはいろいろな場所で登場しますので，迷わず追っかけてくれるとありがたいですね。

プロフィール

細江慎治

●誕生日：2月28日
●出身地：岐阜県
●血液型：AB＋
●通称：めがてん
●経歴：1987年に日本電子専門学校CG科卒業後、ナムコに入社。96年アリカに入社。
●代表作：ドラゴンスピリット、クエスター、アサルト、メタルホーク、オーダイン、ダートフォックス、F／A、サイバースレッド、ギャラクシアン³、リッジレーサー

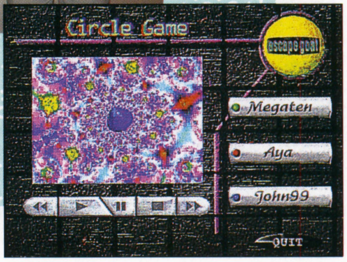
佐宗綾子

●誕生日：3月5日
●出身地：宮崎県
●血液型：O＋
●通称：AYA
●経歴：1989年に東京コンセルヴァトアール尚美音楽社会研究コース卒業後、ナムコに入社。96年アリカに入社。
●代表作：倉庫番DX、ローリングサンダー2、爆烈クイズ魔Q大冒険、ゴジラウォーズ、サイバーサイクルズ、ゼビウス3D／G、X-DAY、リッジレーサー

相原隆行

●誕生日：9月2日
●出身地：東京都
●血液型：B＋
●通称：John99（先輩からつけられた。ジョン・ウィリアムスがもとらしい。99は最近追加）
●経歴：1991年にナムコ入社。96年に退職後、アリカに入社。
●代表作：ナックルヘッズ、タンクフォース、ガンバレット、ソウルエッジ、ナムコワンダーエッグ園内BGM

◀左から細江さん，佐宗さん，相原さん。263ページではサイン色紙をプレゼントしているので，お見逃しのなきよう



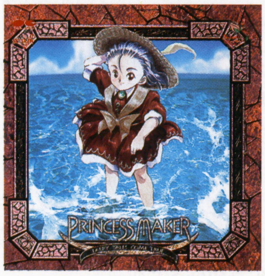
▶本作品はGMでは数少ないCDエクストラ仕様。制作風景やドラッグCGがWin95やマッキントッシュで再生可能だ

今月の新作

日本コロムビア発売の『NiGHTS』ビデオは，じつはベントスタッフのプレイによるものだ（宣伝）。

プリンセスメーカー ゆめみる妖精

9/4 ■ポニーキャニオン ■2,500円（税込）
■CD PCCB-00222



PS版の全オリジナル・サウンドとPMDアレンジ曲，そして「娘」（声：野上ゆかな）のモノローグを収録している。

ゲーム発売元：ソニー・コンピュータエンタテインメント／ガイナックス
収録曲：〈PMD TRACKS〉①ゆめみる妖精②アルバイト③お勉強④テスト〈ORIGINAL PS TRACKS＋STORIES〉⑤プロローグ⑥プロフィール⑦ゆめみる妖精⑧episode 1.⑨アルバイト⑩静養⑪バカンス⑫episode 2.⑬お勉強⑭病気⑮自由⑯episode 3.⑰テスト⑱試合⑲ダンスのテスト⑳音楽のテスト ㉑お行儀よく ㉒ロマンチック ㉓episode 4. ㉔期待 ㉕不安 ㉖想い ㉗ゆめみる妖精（orchestral style） ㉘ゆめみる妖精（finale） ㉙ゆめみる妖精（brass band style）〈PMD TRACKS〉㉚試合 ㉛自由 ㉜不安 ㉝ゆめみる妖精（finale）
作・編曲：梶原正裕
声の出演：野上ゆかな
初回特典：スーパーピクチャーディスク，オールカラーブックレット

ウィザードリィ外伝Ⅳ～胎魔の鼓動・ドラマスペシャル第三景「快晴之門出」

9/4 ■東芝EMI（ユーメックス） ■1,000円（税込）
■CDシングル TYDY-2080

三種の神器を取りもどした十九郎は，八百石の領地を持つ大名となり，かつての仲間も名高い商人や僧侶として平和な日々を送っていた。しかしそんなある日，十九郎の側近である智佐之丞が突然，彼にいとまを申しつけた。その理由は……。

ゲーム発売元：アスキー
収録曲：①オープニングテーマ②ドラマ第三景「快晴之門出」③i did it
声の出演：横山智佐，野上ゆかな，水谷優子ほか

「ルナ～シルバースターストーリー」LUNATIC FESTA：VOL. 2

9/4 ■東芝EMI（ユーメックス） ■2,800円（税込）
■CD TYCY-5523

サターン版にもとづくドラマとゲーム・ミュージックを収録した，『ルナ』アルバム第2弾。ドラマはTBSラジオ「角川ファンタジーワールド」内で放送中なので，ファンはゲームの発売までに予習しておこう。

ゲーム発売元：角川書店
収録曲：①フェアリー・レイン②第6話「山賊登場！」③戦士達の哀歌（エレジー）④第7話「魔法都市ヴェーン」⑤ラムス⑥第8話「封印の黒竜」⑦Fighting Spirits No.1⑧第9話「旅人との再会」⑨竜～闇の中の聖なる魂～⑩第10話「赤竜の試練」⑪泉のルーナ⑫ボーナストラック シャワーをあびろ!!
作詞：溝口 功（①），ドン・マッコウ，萩森侚子，佐藤DUE（⑫）
作・編曲：岩垂徳行，小西真理（①編曲），ドン・マッコウ（⑫）
声の出演：石田 彰，氷上恭子（⑪ボーカル），浅田葉子（①ボーカル）ほか

ダークセイバー オリジナル・サウンドトラック

9/4 ■ビクターエンタテインメント ■2,800円（税込）
■CD VICL-8193

「ELLIS」の近藤洋史が手がけた，オリジナル・サウンドを収録。なかでも，主人公のテーマが聴きどころとなっている。

ゲーム発売元：クライマックス
収録曲：①プロローグ②孤高の戦士～リュー・ヤーのテーマ～③Villan～ビランのテーマ～④シーバンディッツ号～ビラン逃走～⑤ジェイラーズ港～黒い港町～⑥狂気の支配者～クルトリーゲン所長のテーマ～⑦罠，罠，罠～デンジャラスゾーン～⑧渦巻く陰謀⑨緊迫の糸～奈落の恐怖～⑩看守～絶対服従～⑪デクスキャリバー監獄城⑫激走トロッコ～NON STOP SPARK～⑬古代ラビアン流砂遺跡～悪夢はめぐる～⑭涙の贈り物⑮カッパール城～巨大囚人伝説～⑯決戦～唸るバウンティソード～⑰If～もしも違う人生があったなら～⑱ラビアンローズ～コユキのテーマ～⑲破壊⑳クルトリーゲン邸にて ㉑HEAT BATTLE～戦闘～ ㉒戦士の休息 ㉓銀のリング
作・編曲：近藤洋史
初回特典：オリジナル・キャラクター・ステッカー

三度目の夏～ラストチャンス／秋山久美

9/4 ■パイオニアLDC ■1,000円（税込）
■CDシングル PIDA-1032

先月『ファイティング・イリュージョン』テーマ曲でデビューした秋山久美の2ndシングル。彼女がパーソナリティをつとめる「DOKI DOKIプリティリーグ」のオープニング＆エンディング曲が収録されている。

ゲーム発売元：エクシングエンタテイメント
収録曲：①三度目の夏～ラストチャンス②いつの日かきっと③三度目の夏～ラストチャンス（オリジナルカラオケ）④いつの日かきっと（オリジナルカラオケ）
作詞：室生あゆみ（①），ミナミヒロユキ（②）
作・編曲：関 和則

英雄伝説Ⅳ～朱紅い雫～MIDIスペシャル

9/5 ■キングレコード ■3,600円（税込）
■CD KICA-1186～7（2枚組）

ゲームのオリジナルMIDI音源データを一新し，さらに豪華なサウンドでゲームの感動をつづる『英伝Ⅳ』スペシャル盤。

ゲーム発売元：日本ファルコム
収録曲：●ディスク1……①朱紅い雫～memoria～②朱紅い雫③祈り④異端者の襲撃⑤見晴らし小屋⑥巣立ち⑦希望へ続く道⑧いつか来た村⑨足どり軽く⑩負けるものか！⑪王都フィルディン⑫フィルディン城⑬地下水路⑭採掘場⑮暗闇に巣食う者⑯迷宮乱舞⑰にぎやかな街角⑱ベネキア修道院⑲森を行け⑳高原賛歌 ㉑製鉄の町～ギア～ ㉒こごえる村 ㉓かかってきやがれ!! ㉔元気なシャノン ㉕潮風のリズム ㉖海原を風に乗り ㉗朱紅い雫～愛しのアイメル～ ㉘聖都 ㉙明日があります
●ディスク2……①ロネの想い②走れアヴィン!!③凍てつくほどに④真実を求めて⑤邪魔をするな！⑥太古の遺産⑦惜別⑧汚された精霊⑨精霊の祠⑩死闘⑪さまよう想いたち⑫海底洞窟⑬封印の地⑭溶岩地帯⑮時空間迷宮⑯オクトゥム神殿⑰大神官ベリアス⑱オクトゥムの願い⑲我が名はバルドゥス⑳激戦の果てに ㉑アヴィンの決意 ㉒生命の雫 ㉓それから… ㉔朱紅い雫～友の笑顔～ ㉕希望へ続く道～灯～
作曲：Sound Team jdk

月刊ときめきメモリアルNo. 2

9/5 ■キングレコード ■2,200円（税込）
■CD KICA-7712

ドラマやキャストによる月代わり企画が楽しめるファンCD。今月の目玉は，小野坂昌也と上田祐司がゲストを交えてくりひろげる「きらめき高校男子更衣室」。

ゲーム発売元：コナミ
収録曲：①もっと！ときめきラジオトーク9月号（前編）②CDドラマときめきメモリアル「最後の夏休み」第二回“きらめきステーション”③もっと！ときめきラジオトーク9月号（後編）④Sincerely～素直になりたい～⑤サヨナラを言えなくて⑥バスルームトーク～紐緒結奈編～⑦如月未緒の「物想い図書館」⑧きらめき高校男子更衣室⑨実況スペシャルサンクス
作詞：根津洋子（④），さゆ鈴（⑤）
作曲：宮島律子（④⑤）
編曲：岩崎元是（④⑤）
声の出演：鉄炮塚葉子，高木 渉，緒方恵美ほか

ザ・キング・オブ・ファイターズ'96～アレンジ・サウンド・トラックス～／新世界楽曲雑技団

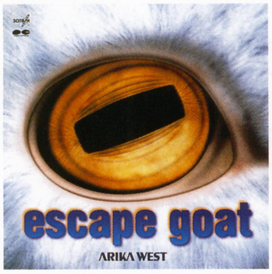
9/20 ■ポニーキャニオン ■2,500円（税込）
■CD PCCB-00225

SNKサウンドチームによるアレンジ・サウンド集。定番，アテナ役の声優が歌うボーカル曲（2曲），ファン待望の京＆庵のバラード（1曲），中間デモ曲メドレーなど，全18曲が楽しめる。

ゲーム発売元：SNK
収録曲：①「IN 1996」②ESAKA？③Big Shot（寂）④かみきり虫⑤Rumbling on the City⑥サイコソルジャーREMIX'96⑦Seoul Road⑧Get'n Up⑨嵐のサキソフォン2⑩Dust man⑪ギースに肩こり⑫FAIRY⑬TRASH HEAD⑭RISING RED⑮夕陽と月⑯恋をしよう⑰レクイエムニ短調K.626ディエス・イレ⑱HEY MUSIC LOVER
ボーカル：さとう珠緒（⑥⑯），安井邦彦＆野中政宏（⑮）
初回特典：特製カセットインデックス

escape goat／細江慎治・佐宗綾子・相原隆行

9/20 ■ポニーキャニオン ■2,500円（税込）
■CD PCCBX-00001



細江慎治，佐宗綾子，相原隆行の3名が贈る，GMファンのためのオリジナル・アルバム。10曲の書き下ろし曲は，さまざまなジャンルを網羅しているだけでなく，ファンなら聴いたことのあるフレーズがさりげなく使われていたりと，楽しませる作りが特徴。CD-EXTRAパートには，3人のアーティスト・クリップなどが収録されている。

収録曲：①Rainbow juice②escape beat③smart guy④Joker⑤Silver fox⑥Dolphin⑦sakura満開⑧Amusementive crime⑨cold pipe⑩circle game
作・編曲：細江慎治，佐宗綾子，相原隆行
特典：CD-EXTRA（Mac＆Win対応）

ステレオドラマ・ツインビーPARADISE 3 Vol. 4

9/21 ■キングレコード ■3,000円（税込）
■CD KICA-7718

アスクの軍事施設で起こった「陸戦用歩兵機6式」暴走事件を鎮めたツインビーチーム。しかし彼らが去ったあと，ザコビーが施設にやってきて，戦いのデータ収集をはじめる。するとなぜか，今度はザコビーが暴走し，さらにはデビルスパイカーまでもが……？ ライトたちとシーズ，サリュートの心温まる物語が聴きどころ。

ゲーム発売元：コナミ
収録曲：〈ステレオドラマ・ツインビーPARADISE3第4話「作られた侵略者（インベーダー）」〉①Part1「ターゲット名『陸歩6式』」②Part2「デビルスパイカー・逃亡」③Part3「どんぶり島に戻った二人」④Part4「撃て！ライト!!」⑤ツイパラA級リスナー養成講座⑥「合い言葉はBee！」⑦ツイパラ選挙管理委員会⑧ハッピーどんぶり島句 其の四●初回特典スペシャルCDシングル……①「ワルモンMONMONパラダイス」②禁断のゲストトーク集（ゲスト：西原久美子＆私市 淳）
声の出演：椎名へきる，山崎和佳奈，國府田マリ子ほか
初回特典：スペシャルCDシングル・ボックスケース入り

英雄伝説Ⅳ エレクトリック・オーケストラ

9/21 ■キングレコード ■3,000円（税込）
■CD KICA-1188

ファルコム・レーベルでおなじみ寺嶋民哉が，『英伝Ⅳ』のサウンドをオーケストラ・アレンジ。透明感のある10曲は，ゲーム世界を華麗に演出すると同時に安らぎを感じさせてくれる。

ゲーム発売元：日本ファルコム
収録曲：①朱紅い雫②いつか来た村③足どり軽く④製鉄の町～ギア～⑤海原を風に乗り⑥ロネの想い⑦真実を求めて⑧オクトゥムの願い⑨朱紅い雫～友の笑顔～⑩希望へ続く道～灯～
編曲：寺嶋民哉

パーフェクトセレクション コナミ・バトル・ザ・ベスト

9/21 ■キングレコード ■3,000円（税込）
■CD KICA-1189

過去にリリースされた「パーセレ・バトル」シリーズからの12曲に，リテイク＆リミックス曲，さらに『スーパー魂斗羅』からの新録2曲をプラスしたベスト盤。これらの新曲では，本間大嗣による生ドラム演奏も堪能できる。

ゲーム発売元：コナミ
収録曲：①What is This Place（スーパー魂斗羅）②Great Hell～Ruined Base（スーパー魂斗羅）③夜まで待てない（悪魔城ドラキュラ）④登城（悪魔城ドラキュラ）⑤Boost Up！（XEXEX）⑥Machine Graveyard（サンダークロス）⑦Maximum Speed（グラディウスⅡ）⑧Beginning（悪魔城伝説）⑨Bloody Tears（悪魔城ドラキュラⅡ）⑩Cross a Fear（悪魔城ドラキュラX）⑪Op.13（悪魔城ドラキュラX）⑫Calling from Heaven（バンパイアキラー）⑬Difficult Move（SDスナッチャー）⑭Theme of Izabel〈Part1〉（スナッチャー）⑮Theme of Simon（悪魔城ドラキュラ～X68000）⑯Prelude of Legend（グラディウスⅢ）⑰Crystal Clear（XEXEX）
作曲：コナミ矩形波倶楽部
編曲：柴田直人

Falcom
キング GAM シリーズ

英雄伝説Ⅳ エレクトリック・オーケストラ

シリーズ最高のスケールと感動を約束する寺嶋民哉オーケストラ・アレンジ集!!

英伝Ⅳの中でも特に人気の高い曲を音の魔術師、寺嶋民哉が華麗にアレンジ!
美しく甘いストリングスの調べが感動の世界を演出する!!

9.21 On Sale
CD:KICA-1188 ¥3,000（税込）

〈収録曲〉
1.朱紅い雫
2.いつか来た村
3.足どり軽く
4.製鉄の町～ギア～
5.海原を風に乗り
6.ロネの想い
7.真実を求めて
8.オクトゥムの願い
9.朱紅い雫～友の笑顔～
10.希望へ続く道～灯～

［音楽］Sound Team jdk ★ ［アレンジ］寺嶋民哉

Distributed by KING RECORDS

今後の発売予定
●11/1 発売予定 CDドラマ英雄伝説Ⅳ 第1章
●11/21 発売予定 CDドラマ英雄伝説Ⅳ 第2章
●12/21 発売予定 CDドラマ英雄伝説Ⅳ 最終章

好評発売中

FM音源バージョンによるオリジナル・ゲームサントラ
ミュージックフロム 英雄伝説Ⅳ 朱紅い雫
CD2枚組:KICA-1181/2 ¥3,600（税込）

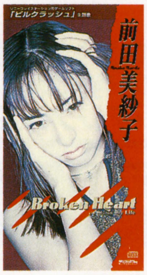
オリジナルMIDI音源をさらにバージョン・アップした究極のMIDI全曲集!!
英雄伝説Ⅳ MIDIスペシャル
CD2枚組:KICA-1186/7 ¥3,600（税込）

壮大なる旅の始まり…ドラマ、インスト、ボーカルバージョンによる英伝Ⅳプロローグ
CDドラマ 英雄伝説Ⅳ 朱紅い雫
CD:KICA-1180 ¥3,000（税込）

PC98 ブランディッシュVT 10月4日発売予定

Broken Heart／前田美紗子

9/21
■エクセルトーンミュージック ■1,000円（税込）
■CDシングル EXTM-0003



『卒業R』で中本　静役を演じた前田美紗子がソロ・デビュー。シングル第1弾は，プレイステーションで今月発売予定の『ビルクラッシュ』主題歌「Broken Heart」。

ゲーム発売元：翔泳社
収録曲：①Broken Heart②Shinin' my Life③Broken Heart（オリジナルカラオケ）④Shinin' my Life（オリジナルカラオケ）

ダークセイバー オリジナル・ボーカルトラック

9/21
■ビクターエンタテインメント ■2,500円（税込）
■CD VICL-5327

ヒロインのコユキ(麻生かほ里)と，その妹コマチ(豊嶋真千子)が歌う，全シナリオのエンディング曲を収録。ラブソング・メインのアルバムとなっているが，ゲーム未収録曲や，先月登場したロック・ボーカル「恋を眠らせて」も聴くことができる。

ゲーム発売元：クライマックス
収録曲：①夢の扉②TRUE MEMORIES③愛が待っている④恋の吐息⑤翼を君に⑥想い出は夢にかえて⑦微笑みにKISS！⑧恋を眠らせて⑨カーテン コール
作詞：寺田敏雄，かわい しいる，初美里音，匹人　翔
作・編曲：近藤洋史，松本晃彦（⑧編曲）
ボーカル：麻生かほ里(②〜④⑦)，豊崎真千子(⑤⑥)，アン・ルイス(⑧)
初回特典：オリジナル・ロゴ・アイロンプリント

もっと恋しよう／金月真美

9/21
■キングレコード ■1,000円（税込）
■CDシングル KIDA-7614

サターン版『ときメモ』の新エンディング曲「もっと恋しよう」と，オリジナル・ボーカル曲をカップリング。長沢ゆりか作詞&作曲の元気な曲と，金月真美作詞の優しいラブソングが一度に楽しめる。

ゲーム発売元：コナミ
収録曲：①もっと恋しよう②まっすぐに愛してる③もっと恋しよう（カラオケ）④まっすぐに愛してる（カラオケ）
作詞：長沢ゆりか（①），金月真美（②）
作曲：長沢ゆりか（①），木戸やすひろ（②）
編曲：岩崎元是（①），内藤慎也（②）

ボイス・チャレンジャーVol. 2 〜卒業II編〜

9/21
■NECアベニュー ■3,300円（税込）
■CD NACL-1247〜8（2枚組）

声優志願者選考教材，ボイス・チャレンジャーの第2弾。お手本CDでは人気声優たちが演じるオリジナル・ドラマが収録されているので，志願者だけでなく，声優ファンも十分楽しめる。

収録曲：●ディスク1……〈フルボイスディスク〉第1話（①〜⑥）／第2話（⑦〜⑨）／第3話（⑩〜⑫）／第4話（⑬⑭）／第5話（⑮〜⑰）●ディスク2……〈チャレンジディスク〉第1話（①〜⑥）／第2話（⑦〜⑨）／第3話（⑩〜⑫）／第4話（⑬⑭）／第5話（⑮〜⑰）
声の出演：荻森侚子，浦和めぐみ，鈴木砂織ほか

カプコンゲームサウンドトラック「ロックマン2　ザ・パワーファイターズ」

9/21
■ビクターエンタテインメント ■2,000円（税込）
■CD VICL-2173

アーケード版『ロックマン2』のオリジナル・サウンド集。新しくも『ロックマン』らしさが漂う43曲が収録されている。

ゲーム発売元：カプコン
収録曲：①オープニング②プレイヤーセレクト③コースセレクト④VS〜ステージスタート〜⑤プラントマン⑥バブルマン⑦ヒートマン⑧ジャイロマン⑨ケンタウロスマン⑩シャドーマン⑪ステージクリア⑫武器ゲット⑬カットマン⑭ダイブマン⑮ストーンマン⑯ロール救出⑰エレキマン⑱シェードマン⑲スラッシュマン⑳ランキング ㉑ナパームマン ㉒ジェミニマン ㉓ガッツマン ㉔ネオパーツ奪取 ㉕エアーマン ㉖クイックマン ㉗ファラオマン ㉘VS〜ワイリー〜 ㉙マッドグラインダー ㉚イエローデビル ㉛メカドラゴン ㉜ワイリーマシン ㉝ワイリーカプセル ㉞コンティニュー ㉟ゲームオーバー ㊱脱出 ㊲ロックマン エンディング1 ㊳ロックマン エンディング2 ㊴ブルース エンディング ㊵フォルテ エンディング1 ㊶フォルテ エンディング2 ㊷デューオ エンディング1 ㊸デューオ エンディング2 ㊹SEコレクション

ELECTRICAL INDIAN—TOBAL No.1 REMIXES—

9/21
■デジキューブ ■1,500円（税込）
■CD SSCX-10002

『クロノ・トリガー』のアレンジ・アルバム「BLINK OF TIME」を手がけたユニット「GUIDO」が，『トバル』サウンドをリミックス。GMファンだけでなく，ダンス・ミュージック・ファンにもおすすめ。

ゲーム発売元：スクウェア
収録曲：①CHARACTER SELECT（ONE NATION UNDER A NEW GROOVE MIX）②YOUR NAME IS…（SUMMER RESORT GUITAR MIX featuring HATA）③POLTANO（ON THE CORNER 1996 MIX）④HILLS OF JUGON（KALTECHNO MIX）⑤VISION ON ICE（SPACE 2003 MIX）⑥DISUSED MINE（'70s UNDERGROUND FUNK MIX）⑦ELECTRICAL INDIAN（BON FESTIVAL DANCE MIX with AFRO-MARTIANS）

カプコンゲームサウンドトラック「スターグラディエイター」

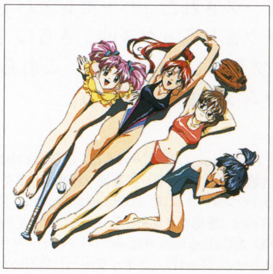
9/21
■ビクターエンタテインメント ■2,000円（税込）
■CD VICL-2174

カプコン初の3D対戦格闘ゲームのオリジナル・サウンド28曲と，キャラクター・ボイスを完全収録。

ゲーム発売元：カプコン
収録曲：①Opening Demo②Character Select③Stage 1④Stage 2⑤Stage 3⑥Stege 4⑦Stage 5⑧Stage 6⑨Stage 7⑩Stage 8⑪Stage 9⑫Stage 10⑬Special Stage⑭Here Comes A New Challenger⑮Continue⑯Name Entry⑰Bad Ending⑱Good Ending HAYATO⑲Good Ending JUNE⑳Good Ending SATURN ㉑Good Ending GAMOF ㉒Good Ending GERELT ㉓Good Ending RIMGAL ㉔Good Ending ZELKIN ㉕Good Ending VICTOR ㉖Good Ending GORE ㉗Good Ending BILSTEIN ㉘Staff Roll ㉙VOICE COLLECTION I ㉚VOICE COLLECTION II ㉛S.E.COLLECTION

DOKI DOKIプリティリーグ・ラジオスタジアム3塁

9/25
■パイオニアLDC ■2,500円（税込）
■CD PICA-1109



おなじみラジオ放送分のショート・コミカル・ドラマ5話分に加え，CDスペシャル「十年後の同窓会」を収録。高校時代の思い出をなつかしく語るも，野球部のメンバーは当時と変わらない……？

ゲーム発売元：エクシングエンタテインメント
収録曲：①三度目の夏〜ラストチャンス〜（first half version）②第11話「カンニング大作戦」③第12話「木村家の昼ご飯」④第13話「大会委員がやってきた」⑤第14話「迷探偵滝沢馨の事件簿」⑥第15話「嗚呼，野球道の女達」⑦CDスペシャル「十年後の同窓会」⑧いつの日かきっと（first half version）
声の出演：小森まなみ，瀧本富士子，冬馬由美ほか

明日の記憶 featuring emi sanokura from NOëL

9/25 ■パイオニアLDC ■3,000円（税込）
■CD PICA-1113

『NOëL』の佐野倉恵壬をフィーチャーしたイメージ・アルバム。恵壬（岩男潤子）のボーカル4曲をメインに，由香，代歩のテーマ曲や，ゲームBGMなども収録している。

ゲーム発売元：パイオニアLDC
収録曲：①opening theme SEA②痛む翼を広げて③聞いて…④あなたへのCurtain Call⑤ありがとう（New Version）⑥emi's theme⑦DiGITAL LOVE⑧yuka's theme⑨kaho's theme⑩graduation trip⑪ending theme SKY
作詞：矢野義隆（②〜④⑦），柏木美祐（⑤）
作・編曲：竹本　晃，小川尚子，手塚　理，土井直哉，羽毛田丈史，佐藤Michelle俊雄，池　毅
ボーカル：岩男潤子（②〜⑤），飯塚雅弓（⑦）

ファイティング・イリュージョン〜K－1グランプリ オリジナル・サウンドトラック

9/25 ■パイオニアLDC ■2,800円（税込）
■CD PICA-1110

「家なき子」などのテレビドラマのBGMを手がけてきた千住　明による10曲のサウンドに，シングルで先行登場したオープニング&エンディング・テーマ曲をプラス。

ゲーム発売元：エクシングエンタテインメント
収録曲：①WILD BLOOD②JAPAN③SWISS④HOLLAND⑤WINNER⑥THAI⑦SOUTH AFRICA⑧LOSER⑨OUT DOOR⑩AUSTRALIA⑪IN DOOR⑫PASSAGE WAY⑬AMERICA⑭君だけを見つめてる
作詞：飯塚麻純（①⑭）
作曲：千住　明
編曲：大貫貴裕，千住　明（①⑭）

セガサターン ファイティングバイパーズ オリジナル・サウンドトラック

9/26 ■ポリグラム ■2,800円（税込）
■CD POCX-1053

サターン移植にあたっての新曲や，グレード・アップされたアーケード版のアレンジ・サウンドが，新たな闘いを演出する。作・編曲はアーケード版と同じく，David Leytzeによるもの。

ゲーム発売元：セガ
収録曲：①Fallen（An' I Can't Get Up）②Choose Your Weapon③Sundance Kids④The Trouble With Raxel⑤Occam's Razor⑥Look To The Skies⑦Thirty-30⑧Bay Side Blues⑨The City By Night⑩Look Out Below⑪King Of The Mountain⑫Let It Ride／All Bets Off⑬Hisss Like The Snake⑭To Tell The Truth⑮Viper Venom
作・編曲：David Leytze

アンジェリーク〜SOIRÉE（ソワレ）〜

9/26 ■光栄 ■3,000円（税込）
■CD KECH-1106

ロマンチックな「ソワレ（夜会）」をイメージした，守護聖たちのボーカル集。語りと歌，そしてミニドラマが，彼らの魅力をあますところなく伝える。

ゲーム発売元：光栄
収録曲：①ランディーあした，羽ばたくー②リュミエールー言葉のない海ー③リュミエールー奇跡の泉ー④ジュリアスー光のラプソディー⑤ジュリアスーアポロンの刻ー⑥Starlight Story I⑦オスカーー薔薇と騎士ー⑧オスカーー燃えあがらずにいられないー⑨クラヴィスー闇の奥ー⑩クラヴィスー愛の眠る場所ー⑪Starlight Story II⑫ルヴァー空曜日ー⑬ゼフェルーCLUMSY LOVEー
作詞：森　由里子
作曲：タダミツヒロ，山崎利明，丸尾めぐみ，大森満月，伊藤ヨシユキ，伊藤真澄
声の出演・ボーカル：林　延年，飛田展男，速水　奨ほか

アンジェリーク外伝〜無限音階〜音楽集「白鳥の歌 La chanson du cygne」

9/26 ■光栄 ■2,200円（税込）
■CD KECH-1107

葛生千夏によるボーカル曲やリミックスを収録した，ドラマ「無限音階」のBGM集。あの幻想世界をもう一度体験したい人へ。

ゲーム発売元：光栄
収録曲：①主題曲 滅びの歌（REMIX）②滅びの影③女王の不安④ガルーダの死（REMIX）⑤天使の襲来⑥アナのテーマ⑦古代の歌う神（WITH VOICE）⑧月の光ーリュミエールとカウー⑨機械の見る悪夢⑩静かな絶望の優しさ⑪たったー人の冒険ーランディー⑫カウのテーマ（VOCAL VERSION）⑬清らか／荘厳⑭驚き／動揺⑮心のいたみ⑯非情な襲撃⑰反撃開始ーオスカーとオリヴィエー⑱聖地の危機（VOCAL VERSION）⑲明るい冒険ーゼフェルとカウー⑳レクイエム ㉑邪悪な惑星アーモン ㉒美しい惑星アクアノール ㉓歌う神の目覚め（WITH VOICE）㉔不思議なハーモニー（REMIX）㉕薄闇の部屋ークラヴィスー ㉖主題曲 生命の歌
音楽：葛生千夏（①⑦⑫⑱㉕㉖ボーカル）

バーチャファイターキッズ サウンドトラックス

9/26 ■東芝EMI（ユーメックス） ■2,000円（税込）
■CD TYCY-5520

アーケード版とサターン版の共通曲をふくむ，すべての『バーチャキッズ』オリジナル・サウンドを収録したアルバム。

ゲーム発売元：セガ
収録曲：①We are Virtua Fighter KIDS.②セレクター③ラウ④サラ⑤シュン⑥パイ⑦リオン⑧ジェフリー⑨カゲ⑩ジャッキー⑪ウルフ⑫アキラ⑬シカゴ⑭デュラル⑮とこしえの一瞬〜KIDSバージョン⑯ラウ〜エンディングムービー⑰サラ〜エンディングムービー⑱シュン〜エンディングムービー⑲パイ〜エンディングムービー⑳リオン〜エンディングムービー ㉑ジェフリー〜エンディングムービー ㉒カゲ〜エンディングムービー ㉓ジャッキー〜エンディングムービー ㉔ウルフ〜エンディングムービー ㉕アキラ〜エンディングムービー ㉖デュラル〜エンディングムービー ㉗アドバタイズ ㉘Afterimage〜KIDSバージョン
作・編曲：中村隆之，光吉猛修，橋本明子，茂篭真樹，河内和彦

ソニック・ザ・ファイターズ サウンドトラックス

9/26 ■東芝EMI（ユーメックス） ■2,000円（税込）
■CD TYCY-5521

アーケード版の全サウンドに，ボーナス・トラックとして2曲の未使用曲がプラスされている。

ゲーム発売元：セガ
収録曲：①ADVERTISE②CHARACTER SELECT③GAME START④SOUTH ISLAND⑤FLYING CARPET⑥AURORA ICEFIELD⑦MUSHROOM HILL⑧CANYON CRUISE⑨CASINO NIGHT⑩DYNAMITE PLANT⑪GIANT WING⑫CHAOS EMERALD⑬DEATH EGG'S EYE⑭DEATH EGG'S HANGAR⑮MISSION COMPLETE⑯SUPER SONIC⑰SONIC vs KNUCKLES⑱YOU ARE WINNER⑲NAME ENTRY⑳ENDING THEME ㉑CONTINUE ㉒GAME OVER〈BONUS TRACK〉㉓CHARACTER SELECT（別バージョン）㉔SUNSET TOWN（未使用曲）
作・編曲：茂篭真樹，光吉猛修

ハートのプロポーション

9/26 ■東芝EMI（ユーメックス） ■1,000円（税込）
■CDシングル TYDY-2078

10月登場のOVA版「ライム」のオープニング，エンディング曲をカップリング。なお10月23日（25：00〜）に，TBSラジオ954でライムの番組がオンエアされる。声優やキャラへのメッセージは，〒107-06　TBSラジオ「ナゥ・ゲット・ア・ライム」まで。

ゲーム発売元：アスミック
収録曲：①ハートのプロポーション②ビミョーぜツミョー日曜日③ハートのプロポーション（カラオケ）④ビミョーぜツミョー日曜日（カラオケ）
ボーカル：かないみか（①），玉川紗己子（②）

ラングリッサーⅢ オリジナル・サウンドトラック

9/26 ■ポリグラム ■2,800円（税込）
■CD POCX-1033

サターン版『ラングリッサーⅢ』のオリジナル・サウンドを完全収録。ほかに，笠原弘子が歌うオープニング曲などが。

ゲーム発売元：メサイヤ
収録曲：①未来へ（ショートバージョン）②メインテーマ③ルインのテーマ④ジェシカのテーマ⑤ソフィアのテーマ⑥ティアリスのテーマ⑦リファニーのテーマ⑧ルナのテーマ⑨フレアのテーマ⑩自軍A（NPCのテーマ）⑪自軍B（他PCのテーマ）⑫アルテミュラーのテーマ⑬ダークナイトのテーマ⑭バーラルのテーマ⑮ヴェルゼリア メインキャラのテーマ⑯ヴェルゼリアのテーマ⑰シカのテーマ⑱帝国メインキャラのテーマ⑲帝国一般キャラのテーマ⑳Lovin' You…一旅立つ朝一㉑メインテーマ（主人公のテーマ）㉒ゲーム前メニューの曲 ㉓帝国軍のテーマ ㉔ヴェルゼリアのテーマ ㉕モンスター軍団 ㉖シカのテーマ ㉗自軍A（NPCのテーマ）㉘Time Up ㉙神秘的なBGM ㉚救援 ㉛増援部隊 ㉜発動まで… ㉝不利な曲 ㉞均衡状態の曲 ㉟やや不利な曲 ㊱有利な曲 ㊲最終面の曲 ㊳ダークナイト・レクイエム ㊴ソフィア・レクイエム ㊵フレア・レクイエム ㊶エピローグ ㊷シナリオクリアBGM ㊸エンディング
ボーカル：IKU（①），笠原弘子（⑳）
作詞：有森聡美（①），柴田浩明（⑳）
作・編曲：藤岡　央，飯塚　博，岩田　昇，柴田浩明，岩垂徳行，遠藤智博

メルティランサー・イースタンメトロポリス事件ファイル#3「チョー！MMサマーキャンプに幽霊集合！」

9/26 ■ポリグラム ■2,800円（税込）
■CD POCX-1044

高校の演劇部の合宿に参加したジュンとアンジェラだが，行き先のアタミ・ベイでは謎の幽霊騒ぎが起こっていた……。

ゲーム発売元：イマジニア
収録曲：①EPISODE-13「海で合宿！ジュンの夏休み」②EPISODE-14「特訓！ブリティ・ターザン」③EPISODE-15「アタミ・ベイは大パニックーヴァネッサの心理研究」④EPISODE-16「そして，誰もいなくなってしまった…」⑤EPISODE-17「101回目のカンパチ先生」⑥EPISODE-18「反撃！リベンジ・オブ・ザ・ゴースト」⑦BONUS TRACKS エンディング・ナレーション集
声の出演：手塚ちはる，古谷　徹，堀川　亮ほか

TEKKEN

9/28 ■ビクターエンタテインメント ■2,300円（税込）
■CD VICL-23120／LP VIJL-23004

海外生まれの『鉄拳』アルバムが，日本にもやってきた。ロンドンにてリミックスされた数々のサウンドに，ボーナス・トラックを追加収録。

ゲーム発売元：ナムコ
収録曲：①DEMO BGM②WINDERMERE DUB MIX③TWISTED WINDERMERE MIX④WINDERMERE U.K.⑤CHARACTER SELECT BGM⑥MARIN STADIUM JAPAN⑦KING GEORGE ISLAND,ANTARCTICA⑧ACROPOLIS,GREECE⑨WINDERMERE ROLL OUT MIX⑩KYOTO,JAPAN⑪MONUMENT VALLEY,U.S.A.⑫SZECHWAN,CHINA⑬VENEZIA,ITALY⑭FUJI,PHILIPPINES⑮ANGKOR VAT,CAMBODIA⑯CHICAGO,U.S.A.⑰STAFF ROLL⑱NAME ENTRY⑲NIGHT IN CHICAGO⑳WINDERMERE DEEP DUB EXPLOSION ㉑WINDERMERE ULTROPHONIC MIX ㉒ACROPOLIS Trinitoron MIX ㉓Windemere Recycle Mix
編曲：T-Power，Lemon D，ナムコ，Dillinja，Dubtronix，SAMPLING MASTER A，SAMPLING MASTER B

RIDGE RACER

9/28 ■ビクターエンタテインメント ■2,300円（税込）
■CD VICL-23119／LP VIJL-23003

『鉄拳』と同じく，海外でリリースされた『リッジレーサー』のサウンド集。さまざまなミックス・アレンジで聴かせる，全13曲を収録。

ゲーム発売元：ナムコ
収録曲：①Ridge Racer-Jazz Step Mix②Rare Hero-Meet The New Mix③Ridge Racer-Future Groove Mix④Rhythm Shift-Full Throttle Mix⑤Rare Hero-Sanodigy Mix⑥Feeling Over-Underground⑦Rotterdom Nation-Foo Mix⑧Speedster-I Like A.T Mix⑨Rhythm Shift-12" Version⑩Rare Hero-Underground Mix⑪Ridge Racer-Jazz Club Mix⑫Speedster-Infinity Mix⑬Speedster-M.T Mix
編曲：RAY KEITH，LENNY DE ICE＆ARMSHOUSE CREW，ナムコ，SAMPLING MASTER A，SAMPLING MASTER B

ラングリッサーⅢ ソングアルバム

9/30 ■ポリグラム ■3,000円（税込）
■CD POCX-1048

ヒロイン5人と女神ルシリスが歌うイメージ・ソングを10曲収録。声優ファンと，キャラクターへの思い入れを深めたい人に。

ゲーム発売元：メサイヤ
収録曲：〈ソフィア〉①とぎれたLove Song②ムーンシャドウ～あなたを探して〈フレア姫〉③見つめていて④太陽に背中を押され…〈ティアリス〉⑤天使の微笑み⑥DAN DAN DAN〈ルナ〉⑦天使の魔法⑧風を感じて〈ファーナ〉⑨愛は同じだけ〈ルシリス〉⑩あなたを光で包みたい
作詞：柴田浩明（①③⑤⑧），ふせあやこ（②⑨），遠藤智博（④⑥⑦），秋田恵美（⑩）
作・編曲：飯塚　博（①⑤），堀向直之（①④），伊澤美穂（②⑩），岩田　昇（③⑥），長岡忠治（⑦⑧），吉川清之（⑨）
ボーカル：水谷優子（①②），吉田古奈美（③④），かないみか（⑤⑥），笠原弘子（⑦⑧），井上喜久子（⑨⑩）

アフターケア

メルティランサー・イースタンメトロポリス事件ファイル#1「吼えろ闘魂！四角いジャングル」

7/25 ■ポリグラム ■2,800円（税込）
■CD POCX-1042

レジャーランドで起こった騒動を鎮めたものの，やりすぎて施設まで破壊してしまったアンジェラとナナ。修理代を稼ぐため，肉体労働アルバイトをするハメに。そんな2人の前にバーチャル格闘のスカウトマンが現れ，彼女たちをスカウトしようとするが？

ゲーム発売元：イマジニア
収録曲：①EPISODE-1「パニック・イン・ザ・レジャーランド」②EPISODE-2「スカウトマン，その名は…」③EPISODE-3「ナナvsアンジェラ，飛び散る火花！」④EPISODE-4「ノワール乱入！ランサーを捕獲せよ!!」⑤EPISODE-5「太陽にほえてみろ！」⑥EPISODE-6「脱出，そして栄光の果てに」⑦エンディング・ナレーション集（完全収録版）
声の出演：丹下　桜，池澤春菜，三田ゆう子ほか

アフターケア

トバルNo.1 オリジナル・サウンド・トラック

8/21 ■デジキューブ ■2,000円（税込）
■CD SSCX-10001

8人のコンポーザーによる『トバル』の全サウンドを，光田康典と「GUIDO」がリアレンジ。ボーナス・トラックとして，テレビCF曲と未使用曲も収録されている。

ゲーム発売元：スクウェア
収録曲：①TOBAL No.1②CHARACTER SELECT③SHINTO SHRINE④VISION ON ICE⑤CLOUD CITY⑥URBAN SIGHT⑦DISUSED MINE⑧VOLCANIC ZONE⑨HILLS OF JUGON⑩POLTANO⑪COSMIC DESERT⑫GRAVITATION PALACE⑬AQUA AND TREES⑭TORIDON!!⑮VICE⑯YOUR NAME IS…⑰ELECTRICAL INDIAN⑱CONTINUE⑲STAGE CLEAR⑳BRUST INTO CHALLENGER ㉑What's ㉒TOWER BLOCK
編曲：GUIDO

アフターケア

平安魔都からくり綺談 其ノ一 序之章「火龍は吠えているか！」

8/21 ■エアーズ ■3,000円（税込）
■CD AYCM-526

TBS＆ABCラジオ「岩男潤子のプクプク・ペンギン・パーク」内でドラマ放送中，そして10月にはMacでデジコミ発売と，メディアミックス展開中のタイトルがCD化。平安時代の実在人物と架空人物がくり広げる，コミカルSFストーリーが楽しめる。

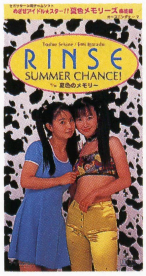
ゲーム発売元：バンダイビジュアル
収録曲：①LOVE KARAKURI～オープニングテーマ～〈★どらま★〉②第一夜「竹姫登場」③第二夜「平安軟派参人衆」④第三夜「竹姫危機一髪」⑤第四夜「美現登場」⑥第五夜「火龍咆哮」⑦次回予告
作詞：首藤剛志（①）
作・編曲：メロウズ（①）
声の出演：岩男潤子（①ボーカル），小杉十郎太，古本新之輔ほか

アフターケア

SUMMER CHANCE！／RINSE

8/21

■エクセルトーンミュージック　■1,000円（税込）
■CDシングル　EXTM-0002



サターン・ソフト『めざせアイドル☆スター!!夏色メモリーズ 麻雀編』のテーマソング。ゲームにも出演している五十嵐絵美，関根敏江のユニット「RINSE」が，このCDでデビューする。

ゲーム発売元：シャーロック
収録曲：①SUMMER CHANCE！②夏色のメモリー③SUMMER CHANCE！（オリジナルカラオケ）④夏色のメモリー（オリジナルカラオケ）
作詞：平木直利（①），笹沢茶々丸（②）
作曲：森村斗詩樹
編曲：The Reason

アフターケア

オーバーブラッド オリジナル・サウンドトラック GM-PROGRESS-10

8/25

■メディアリング　■2,500円（税込）
■CD　MGCD-1024

『オーバーブラッド』のクライマックス・イベント・シーンを，3Dサウンド・ドラマで再現。ゲームのキャストでもある屋良有作，小山茉美たちが出演している。もちろん，ゲーム・サウンドも完全収録。

ゲーム発売元：リバーヒルソフト
収録曲：①オープニング～プロローグ②コールドスリープ③〈シーンA〉④ピポ⑤地震の傷跡⑥コンピュータルーム⑦腐食死体⑧危機⑨怪物⑩ピポの死⑪ミリィの記憶⑫〈シーンB〉⑬ARNAウィルス⑭排水溝⑮〈シーンC〉⑯やすらぎ⑰居住区⑱回想⑲疑惑⑳〈シーンD〉㉑クローン人間 ㉒ミリィの告白 ㉓最後の戦い ㉔スタッフロール ㉕攻略曲

アフターケア／インディーズ

NOëL～NOT DIGITAL

7/26

■パイオニアLDC　■非売品
■CDシングル　LPR-205

初回出荷分の『NOëL（限定盤）』についているシングルCD。代歩のテーマ曲と，今月登場するアルバムからのピックアップ曲の2曲が収録されている。

ゲーム発売元：パイオニアLDC
収録曲：①Kahoの唄～ガールズBEシンデレラ～②ありがとう
作詞：平出よしかつ（①），袖木美祐（②）
作・編曲：手塚　理
ボーカル：桜井　智（①），岩男潤子（②）

アフターケア／インディーズ

メルティキューブ・プレミアム!!

7/26

■ポリグラム　■非売品
■CDシングル　DSI-16841

Windows95のパズルゲーム『メルティ・キューブ』の初回特典。以前リリースされたボーカル・アルバムなどから，5曲を収録。パーソナリティとして，野上ゆかなとドン・マッコウが参加している。

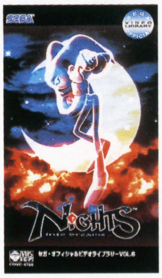
ゲーム発売元：イマジニア
収録曲：①INNOCENT SOLDIER②FOREVER AND A DAY～終わらない物語～③星空のメッセージ④ナナちゃん危機一髪⑤OK My Friends
声の出演：野上ゆかな，ドン・マッコウ

VIDEO&LD

NiGHTS

9/21

■日本コロムビア　■4,800円
■VHS　COVC-4789



全ドリーム紹介から，300以上のリンクも収録したコース攻略，ボスを2.0倍で倒す方法，A-LIFEの育てかたなど，あらゆる『NiGHTS』ファンが楽しめる内容となっている。攻略とA-LIFE育成を担当したのは，スタジオベントスタッフのメンバー。

（カラー50分）
ゲーム発売元：セガ
収録内容：①プロローグ ②クラリスドリーム1～3・エリオットドリーム1～3 ③ A-LIFEシステム ④クラリス＆エリオットドリーム

パンツァー・ドラグーン（レンタル）

9/27

■セガ／タキコーポレーション　■7,800円
■VHS　THC-16571

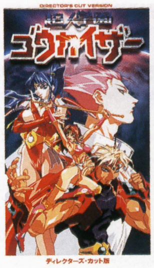
サターンの名作『パンツァードラグーン』が，アニメーションになって登場。主人公カイルは旅の途中，プロトドラゴンに襲われて仲間の少女アリータをさらわれてしまう。途方に暮れるカイルの前に，もう1体のドラゴンが舞い降りる……。

（カラー30分）
ゲーム発売元：セガ
声の出演：小野坂昌也，白鳥由里，梁田清之ほか

超人学園ゴウカイザーVol. 1

9/27

■タキコーポレーション／ギャガコミュニケーションズ
■VHS　THC-16551　5,800円　LD　TCLA-10081　5,800円



先月紹介したアニメ「ゴウカイザー」の一般消費者向けビデオ＆LD。カイザーストーンによってゴウカイザーに変身できる凱座勇人は，17年前の大地震と，学園の王崎校長との関係を探るため，カッシュという人物に会いにいく。

（カラー45分＋映像特典）
ゲーム発売元：テクノスジャパン
声の出演：置鮎龍太郎，速水　奨，冬馬由美ほか

アフターケア

ストリートファイターZERO 2 ライブ・オン・ザ・バトル

7/23

■新声社　■5,800円（税込）
■VHS　GV-26

6月9日に行なわれたゲーメスト主催『ストZERO2』大会のもようを収録。ベスト16の試合完全収録のほか，選手＆ギャラリー・インタビュー，コスプレ・イベントなど，大会の雰囲気を伝える映像を満載。

（カラー60分）
ゲーム発売元：カプコン
収録内容：キャラクター紹介／決勝トーナメント／イベント・シーン／選手＆ギャラリー・インタビュー／他
声の出演：細井　治
特典：大会データ収録インナー

アフターケア

ソニック・ザ・ファイターズ

8/21 ■日本コロムビア ■4,800円
■VHS COVC-4727

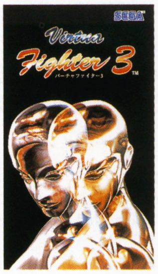
各キャラの基本技や特徴をおりまぜてのオープニングから，数々のテクニック，対戦攻略と，ステップ式に紹介。エンディングでは，スーパーソニックの映像も収録されている。

（カラー45分）
ゲーム発売元：セガ
収録内容：①オープニング②Lesson 1～3③対戦④CPU攻略⑤エンディング

アフターケア

バーチャファイター3

8/31 ■日本コロムビア ■2,000円
■VHS COVC-4790



ゲームに先がけて登場する『バーチャ3』の紹介ビデオ。話題の新キャラ2人をはじめ，より洗練された10人のキャラクター紹介，鈴木　裕と新宿ジャッキーの対談，ブンブン丸のプレイなどを収録。

（カラー20分）
ゲーム発売元：セガ
収録内容：①オープニング ②新キャラクター ③スペシャル・トーク④メガ・バトル⑤エピローグ

アフターケア

バトルガレッガ

8/30 ■新声社 ■5,800円（税込）
■VHS GV-27

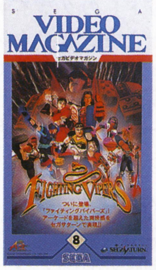
稼ぎプレイ，弾よけプレイが圧巻の攻略ビデオ。『バトルガレッガ』の全オリジナルBGMを収録した12センチCDもついてくる，お得な1本。

（カラー60分）
ゲーム発売元：エイティング／ライジング
収録内容：4号機究極稼ぎプレイ／全機体紹介／映像特典『蒼穹紅蓮隊』／他
特典：スペシャルCD

アフターケア／インディーズ

セガビデオマガジン8月号

8/1 ■セガ ■非売品
■VHS



8月号では，現在好評発売中の『バイパーズ』を特集。開発チーフの片岡　洋インタビュー映像も収録されている。

（カラー34分）
収録内容：①ファイティングバイパーズ②ダークセイバー③ストリートファイターZERO2④同級生～if～⑤タイトーチェイスH.Q.プラスS.C.I.⑥マジカルドロップ2⑦リアルバウト餓狼伝説⑧NIGHTRUTH Explanation of the paranormal＃1“闇の扉”⑨TETRIS PLUS⑩デスクリムゾン⑪神秘の世界エルハザード⑫Destruction Derby⑬アースワームジム2⑭RENSA―恋鎖―⑮WORLD HEROS PERFECT⑯トーナメントリーダー⑰マジック・ジョンソンとカリーム・アブドゥール・ジャバーのスラムジャム'96⑱STRIKER'96⑲3D Lemmings⑳新型くるりんPA！ ㉑駿才―競馬データSTABLE― ㉒本格プロ麻雀 徹萬SPECIAL ㉓JAPAN SUPER BASS CLASSIC'96 ㉔Yellow Brick Road ㉕ALIEN TORILOGY ㉖アーサーとアスタロトの謎魔界村 ㉗プラドルDISC Vol.2内山美紀 ㉘actua SOCCER ㉙actua GOLF ㉚鋼鉄霊域（スティールダム） ㉛TV-CF～NiGHTS～デカスリート～グレイテストナイン'96～バーチャファイターキッズ ㉜渡辺浩弐のゲーム・インサイダー～『ファイティングバイパーズ』開発チーフ片岡　洋インタビュー～ ㉝プロモーションビデオ～『ダークセイバー』テーマソング（アン・ルイス）

DATABASE ゲーム・ミュージック&ビデオ新作発売予定表

「真説サムライスピリッツ」の発売が延期になってしまった。新タイトルとしては，スーファミ版『ドラゴンクエストIII』のリリースが決定している。ゲームの発売も近い？

	発売日	タイトル	発売元	価格
アルバム	8月7日	★fly to fly／かないみか	メルダック	1,000円
	9月下旬	サイバーカセットコレクション5「闘神伝」	ムービック	1,980円
	10月2日	月刊ときめきメモリアルNo.3	キングレコード	2,200円
		★OVA「パンツァー・ドラグーン」オリジナルサウンドトラック	バップ	2,800円
		★ラジオドラマCD「魔法少女ファンシーCoCo P」ベストアルバム	バップ	3,000円
		★フィスト	ポニーキャニオン	2,500円
	10月7日	★ワインレッドの心／緒方恵美	ポリグラム	1,000円
	10月9日	「ルナ～シルバースターストーリー」LUNATIC FESTA：VOL.3	東芝EMI（ユーメックス）	2,800円
	10月18日	★エターナルメロディー	ポニーキャニオン	2,500円
		★プリクラ大作戦	ポニーキャニオン	1,500円
	10月19日	ボイス・チャレンジャーVol.3～お嬢様捜査網編	NECアベニュー	3,300円
	10月21日	リップス・ザ・エージェント ドラマCD Vol.3「地球滅亡!?満期の日」	エアーズ	3,000円
		アーク ザ ラッドII	ソニーレコード	2,800円
		ワイルドアームズ	ソニーレコード	2,800円
	10月23日	★ヴァンダルハーツ オリジナル・ゲーム・サントラ（仮）	キングレコード	2,200円
		★英雄伝説IV Vol.1（仮）	キングレコード	3,000円
		★ステレオドラマ・ツインビーPARADISE3 Vol.5（仮）	キングレコード	3,000円
		★予感／ヤドランカ（仮）	キングレコード	1,000円
		バーチャファイター3（仮）	東芝EMI（ユーメックス）	2,000円
		DOKI DOKIプリティリーグ ラジオスタジアム本塁	パイオニアLDC	2,500円
		PS版 天地無用！～登校無用 オリジナル・ゲーム・サントラ（仮）	パイオニアLDC	3,000円
		★ストリートファイターZERO2外伝2	ビクターエンタテインメント	2,800円
	10月25日	★スペクトラルタワー オリジナル・サウンド・トラック	キティレコード	2,500円
	10月25日	Ogre	データム・ポリスター	3,000円
		★夢の恋人／永島由子	ポリグラム	1,000円
	11月1日	★月刊ときめきメモリアルNo.4（仮）	キングレコード	2,200円
		★ポリスノーツF／N（仮）	キングレコード	3,000円
	11月7日	★「ルナ～シルバースターストーリー」LUNATIC FESTA：VOL.4	東芝EMI（ユーメックス）	2,800円
	11月21日	★ボイス・チャレンジャーVol.4～誕生編～	NECアベニュー	3,300円
	11月27日	★宝魔ハンターライム　スペシャルドラマ	東芝EMI（ユーメックス）	3,000円
	秋頃予定	ロルフィーイメージソング（仮）	エアーズ	1,000円
		伝説のオウガバトル・オーケストラバージョン（仮）	データム・ポリスター	未定
		続・初恋物語	BMGビクター	未定
	12月1日	★スターオーシャン（仮）	ソニーレコード	未定
	12月21日	★ボイス・チャレンジャーVol.5～センチメンタル・グラフィティ～	NECアベニュー	3,300円
	96年予定	マクロス デジタル・ミッションVF-S オリジナルゲームサウンドトラック	ビクターエンタテインメント	3,000円
	冬頃予定	★アイドルプロジェクト（ユニット）（仮）	ケイエスエス	未定
	未定	★ドラゴンクエストIII～そして伝説へ…（仮）	ソニーレコード	未定
		宝魔ハンターライム・ゲーム主題歌（仮）	東芝EMI（ユーメックス）	1,000円
		真説サムライスピリッツ武士道烈伝	ポニーキャニオン	2,500円
ビデオ&LD	10月18日	★ザ・キング・オブ・ファイターズ'96（VHS／LD）	ポニーキャニオン	4,800円
	10月25日	宝魔ハンター・ライム第1巻（VHS／LD）	アスミック	5,800円
		パンツァー・ドラグーン（セル）	セガ／タキコーポレーション	5,800円
	11月22日	超人学園ゴウカイザーVol.2（レンタル／セル）	タキコーポレーション/ギャガ・コミュニケーションズ	5,800円
	11月29日	ヴァリアブル・ジオ	ケイエスエス	（予）5,800円
	12月下旬	宝魔ハンターライム第2巻（VHS／LD）	アスミック	（予）5,800円
	97年1月31日	超人学園ゴウカイザーVol.3（レンタル／セル）	タキコーポレーション/ギャガ・コミュニケーションズ	5,800円
	97年2月予定	宝魔ハンターライム第3巻（VHS／LD）	アスミック	（予）5,800円

★……今月DataBaseに初登場した新作

★とじ込み付録「SUPERSOFT HOT INFORMATION」制作スタッフ……スタジオベントスタッフ（山下　章，仲みゆき，大出綾太，山中直樹，中村京子，加藤義文）
煌竜，開田清隆，安部理一郎，薮良小路，曳地哲司，八巻将之，山田真也，白川大輔，マイコンBASICマガジン編集部

NECアベニュー ゲームミュージックを筆頭に贈る…超強力ラインナップ!!

ゲームミュージックの金字塔。
“鉄拳2”サウンドのハイボルテージアレンジトラックス遂に完成。

“鉄拳2” STRIKE ARRANGES

最先鋭のクリエイターチーム6組が競う、
コンテンポラリーミュージックが炸裂!!
これがコンピュートピア・ランドスケープだ。

NOW IN STORE!!

●NACL-1238 ¥2,500(TAX IN)

AND MORE…TEKKEN2 SERIES

格闘ゲームの最高峰。
「鉄拳2」
プレイステーション版
オリジナルサウンド
完全収録。

“鉄拳2”STRIKE FIGHTING VOL.1
●NACL-1225 ¥2,300(TAX IN) NOW IN STORE

“鉄拳2”STRIKE FIGHTING VOL.2
●NACL-1229 ¥2,300(TAX IN) NOW IN STORE

©1994 1995 1996 NAMCO LIMITED

同 級 生

**PCエンジン版
オリジナルサウンドトラック
完全収録盤**

人気声優4人(笠原留美/小野綾子/小野寺麻里子/丹下桜)が歌うオープニング曲「夏色のシンデレラ」を含む、オリジナルサウンド完全収録。

●NACL-1227 ¥2,800(TAX IN)

NOW IN STORE!!

同級生~if~

**セガサターン版
オリジナルサウンドトラック
完全収録盤**

もう戻れない、あの夏の日…。アドベンチャーRPGの傑作、セガサターン版オリジナルサウンドトラック完全収録。

●NACL-1237 ¥2,800(TAX IN)

NOW IN STORE!!

卒 業 ~クロスワールド~

**プレイステーション版
オリジナル・サウンドトラック**

声優2人(三田ゆう子、山崎和加奈)を起用し、音楽とミニドラマだけでなく、CD全体が清華女子高校の放送部から発信されているミニFM局の一番組ということを想定して、2人のキャラクターがCDの中の番組パーソナリティを演じています。

●NACL-1235 ¥2,800(TAX IN)

NOW IN STORE!!

ボイス・チャレンジャー

ー卒業編ー(2枚組)

有名声優と夢の競演が出来る“アテレコCD”付き。このCDを買えば、封入のブックレットや台本を読み、お手本CDを聴いてイメージをつかんだ後に、アテレコCDに声をあてて、声優の勉強が出来るシロモノ!!
尚、このCDはゲームソフトの新人声優オーディション用教材として使用されるので、全国の声優志願者は必聴の作品。(応募内容はCD内ブックレット参照)

●NACL-1233~4 ¥3,300(TAX IN)

NOW IN STORE!!

サイバードール

オリジナル・サウンドトラックス

本格的サイバーパンクRPGのオリジナル・サウンドトラック!! クォリティーの高い音質で更にグレードアップ。
ジャケットには国内クリーチャーモデル界の第1人者・韮沢 靖氏のキャラデザインが迫力!!

●NACL-1241 ¥2,500(TAX IN)

NOW IN STORE!!

エナジーブレイカー

オリジナル・サウンドトラックス

SFC版新次元シミュレーションRPGのオリジナルサウンド完全収録盤。
SFC版としては画期的な新技術をふんだんに使った話題性十分なゲームの音源をドラマティックに収録!!

●NACL-1242 ¥2,500(TAX IN)

NOW IN STORE!!

刻 命 館

オリジナル・サウンドトラックス

魔神の館の主人となって人間を襲うという、今までのシミュレーション・ゲームとは全く正反対のプレイが楽しめるという話題のゲーム音楽を完全収録。

●NACL-1243 ¥2,500(TAX IN)

NOW IN STORE!!

青春ラジメニア

**おかげ“SUMMER”CDスペシャル
PART2**

岩レンジャー再び参上!! ラジオパーソナリティvs人気声優、禁断のバトルが今、繰り広げられる! 地球を救うのはラジメニアンだ!!
AM-KOBEでオンエア中の人気番組「青春ラジメニア」オリジナルCD化第2弾!!

●NACL-1240 ¥2,800(TAX IN)

NOW IN STORE!!

NEC NEC Avenue,Ltd.
お問い合わせ:NECアベニュー(株) 制作宣伝部 制作宣伝課 TEL.(044)813-9532

PONY CANYON

SCITRON

SCITRON LABEL NEW RELEASE

―ゲームミュージックではないゲームミュージック―

escape goat

細江慎治・佐宗綾子・相原隆行

ARIKA WEST

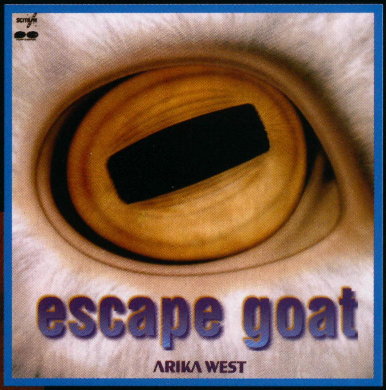
ゲームミュージック界で絶大な人気を誇る「めがてん細江」こと「細江慎治」率いる、スーパーコンポーザー集団の初の完全オリジナルアルバム!!ゲームミュージックフリークに向けての、書き下ろしオリジナル楽曲を収録。特典として、ゲームミュージックアルバム初のCD-EXTRA(Macintosh&Windows3.1、95対応)、3人の合作曲「circle game」のアーティストクリップ、プロフィールを特別収録。

特典 CD-EXTRA(Mac&Win両対応)

*対応機種/動作環境については商品の帯裏に表記されておりますのでご確認下さい。

<収録曲>

1. Rainbow juice	作編曲：細江慎治
2. escape beat	作編曲：細江慎治
3. smart guy	作編曲：佐宗綾子
4. Joker	作編曲：佐宗綾子
5. Silver fox	作編曲：相原隆行
6. Dolphin	作編曲：相原隆行
7. sakura満開	作編曲：細江慎治
8. Amusementive crime	作編曲：相原隆行
9. cold pipe	作編曲：佐宗綾子
10. circle game	作編曲：細江慎治・佐宗綾子・相原隆行



CD：PCCBX-00001　¥2,500（税込）

CD 9.20 ON SALE

*CD-EXTRAとは...
アルバム「escapegoat」には、通常の音楽CDとは別に「エクストラ・トラック」としてパーソナルコンピュータで再生可能なプログラムが入っています。パソコン上で音楽と、CD-ROM部分に記録されているアーティストに関する映像や資料を楽しむ事が出来ます。パソコンの持っていないユーザーでも、市販のCDプレーヤーで音楽を聴くことが可能です。今までのCD-ROMと違って、別トラックに収録されているので、プログラムのノイズ音は発生しません。

CD：PCCB-00225　¥2,500（税込）

炎、ふたたび…

THE KING OF FIGHTERS' 96

-ARRANGE SOUND TRAX-

SNK　新世界楽曲雑技団

今年もやって来たスーパースター夢の競演「K・O・F'96」。アルバムもオールスター勢揃い。京と庵のバラードを始め、'96アテナ役「さとう珠緒」のPop-Up Vocal2曲を特別収録。また中間デモ等をメドレーで全ての楽曲を詰め込みました!!

<収録曲>*全てアレンジバージョン
1.「IN　1996」(タイトル) 2. ESAKA?（主人公チーム　テーマ）3. Big Shot！（寂）(餓狼伝説チーム　テーマ）4. かみきり虫（龍虎の拳チーム　テーマ）5. Rumbling on the City（新怒チーム　テーマ）6. サイコソルジャー　REMIX'96（アテナチーム　テーマ）＊唄：さとう珠緒　7. Seoul Road（キムチーム　テーマ）8. Get'n Up（新・女性格闘家チーム　テーマ）9. 嵐のサキソフォン2（八神チーム　テーマ）10. Dust man（Mr.BIG　テーマ）11. ギースに肩こり（ギース　テーマ）12. FAIRY（神楽ちづる　テーマ）13. TRASH HEAD（ゲーニッツ　テーマ）14. RISING RED（スタッフロール）15. 夕陽と月＊唄：野中政宏、安井邦彦 16. 恋をしよう＊唄：さとう珠緒　17. レクイエム二短調K.626ディエス・イレ（クラウザー　テーマ）18. HEY MUSIC LOVER　デモメドレー

―初回特典―
特製カセットインデックス

魂(スピリッツ)の数だけ叫び(サウンド)がある―。

CD 11月発売予定

真説サムライスピリッツ～武士道烈伝～

-ORIGINAL SOUND TRAX-

SNK　新世界楽曲雑技団

遂にRPG化された「サムライスピリッツ」。その膨大なサウンドマテリアルをCD2枚組で完全収録！豪華声優陣によるRPG秘蔵のドラマ部分も収録。フルオーケストラ＋オペラ歌手という壮大なエンディングまでNEO・GEO-CDソフトに先行して体験できる、オリジナルサウンドトラック登場！！

●アーケードスペックRPG「真説サムライスピリッツ～武士道烈伝～」の楽曲全てを網羅。
●初回特典、スーパーピクチャーCD！
●NEO・GEO-CD版・SS版・PS版「3連ジャケットイラスト」も特別収蔵した豪華解説書付き。

CD(2枚組)：PCCB-00224　¥2,500(税込)

美少女キャラクターをメインに起用したキャラクターの強い名作・話題性をCD化するシリーズがサイトロンレーベルからSTART
サイトロン・ファンタスティック・キャラクター・シリーズ第2弾

Fantastic Character Series

FIST フィスト

IMAGINEER

CD 10.2 ON SALE

イマジニアのプレイステーション+セガ・サターン必殺ポリゴン美少女格闘ゲーム「FIST」のサウンドトラックCD、ゲームに先駆けついに登場!
有名声優殴り込み、オリジナルゲームキャラボケまくりCDドラマにオリジナルBGM+オープニング+エンディングの音楽を完全収録!

<収録曲>オープニング「FIST」(岡村明美 on vocal)／CDドラマ／オリジナルBGM／エンディング「願い」(岡村明美 on vocal)
Starring:井上喜久子、國府田マリ子、大谷育江、氷上恭子、岡村明美、田中敦子、星野充昭

初回特典　スーパーピクチャーCD

CD:PCCB-00226 ¥2,500(税込)

SCITRON INTERNET 情報 !!

サイトロンから
ついにインターネットにて
ホームページ開始!!
随時新情報を
掲載する予定です。

http://www.scitron.co.jp/

PONY CANYON

お求めはお近くのレコード店で。

思わぬこぼれ話が聴けるかも？

本誌ライターたちがゲームについて語る Final Stage

ファイナルステージ

山下 章

〝限定版〟と銘打たれるとついつい買ってしまうコレクター。しかし，最近の安直な限定版の乱発には閉口しているらしい。

もちろん『ゼルダ』にも期待してます

いまさらながら『スーパーマリオ64』はスゴイ。キーワードは，カメラワークと立体世界。プレイヤーを正しい進行方向へと導く視点の動かしかたには，宮本さんたちの工夫の跡が見える。また，最初からフィールドをかなり高さのある直方体と設定していて，その中をできるかぎりイベントに使おうとしているあたりも，真の3Dゲームと呼ぶにふさわしい。これまではポリゴンを使っていても，厚みのほとんどない空間でプレイするゲームが大半を占めていたので，『マリオ64』の立体世界を探索する楽しみは，かぎりなく刺激的だ。任天堂の開発力には脱帽せざるを得ない。

ベニー松山

シナリオが終わったのを記念してバイクのマフラーを換えた模様。奥さんに「ただの長い筒がついた」と言われ失語症に(ウソ)。

ささやくように歌うのがコツらしいぞ

先日，セガカラに行ってみた。

最初はどこのカラオケだっていいじゃん，と言いだしっぺの佐久間を責めたりしていたのだが，声色を変えるモードがわかってくるとこれがメチャクチャおもしろい。男の声を女性の声音に変換したもの（あるいはその逆）が流れてくるワケなのだが，しばしば「これが俺の声か……」とビックリすることウケアイだ。相川七瀬を歌っているのが横に座るヒゲ面だったりして，なるべくそちらを見ないようにするクセがついた。

ただ，これだけ手軽に音声が変えられるとなると，この先テレクラとかは滅びるかもしれない。男か女かわからないんだから。

稲垣宗彦

苦労して『ジブリがいっぱい』購入直後，長年愛用してきたLDプレーヤが不調に。修理か買い換えか，悩んでいるらしい。

『ポポロ～』と『刻命館』が終わったよ

先月号のこの欄を書いた直後，一気にエンディングまでひた走り。第2章後半からは調子よく遊ぶことができた。気になったのは，演出。音声でナレーションが入るところ，音声と文字で入るところ，文字だけ入るところなど，その区別がよくわからず，統一感に欠け，散漫な印象を与えるのだ。

その後，立てつづけに『刻命館』をクリア。悪逆の限りを尽くして，満足，満足。最後まで作れないモンスターがいたのと，途中の展開に気になるところがあり，再チャレンジも検討中。ただ，オープニングのドライブ感，盛り上がりを考えると，エンディングがちぃと貧弱&安直なような……。

板場利光

俺コレの撮影用に，ベニーとM：tGで対戦。いくらか手を抜いてもらったが，1勝1敗とまずまずの戦績でよろこんでいるようだ。

今月はプレイステーション用の2本

話題の『ファイナルファンタジーVII』の体験版をプレイしてみた。背景の描き込みがスゴくて自キャラを見失いそうになる，戦闘アニメーションはメニューで省略可能になるのか，などの不安点はあるものの，グラフィック&サウンドのすばらしさにはすなおに感動した。製品版はどんなふうに仕上がるのか，いまから楽しみだ。

『ESPNストリートゲームス』は，スケボーや自転車など四つの乗り物による混合レースをあつかったもの。各乗り物の長所と短所がうまく考えられているし，敵をパンチやキックでジャマできるのもグッドだ。操作がむずかしいけど，オススメ。

山中直樹

東京ゲームショウの取材でボロボロになるが，ハドソンの高橋名人と光栄の襟川副社長を見られて満足したとのこと。

また宣伝ですが……

Windows3.1／95用のソフトを一挙に紹介する別冊「Windowsエンターテインメントソフト完全ガイド'96(仮)」が今月発売される。オール・アバウト・シリーズと同じく，スタジオベントスタッフが編集を担当しているので，見かけたら即刻レジに持っていこう。

というわけで，私もその本の執筆に参加したのだが，その過程で気に入ったのがマスターピースの『ザ・コンビニ』。ところが，ズサンな経営体制が災いし，全焼，水没，強盗（水没は同ゲームのパワーアップキットのみ）の損害オンパレード。まさに商才なしか。

八巻将之

FXのソフト少なさに耐えかね，ついにPS購入。連日連夜遊びまくるも，今までの2年弱について深く考えさせられたとか？

対戦者　求ム!

いってきました「出版社対抗サイキックフォースEXゲーム大会」。このゲーム，他に類を見ないキャラ人気の高さで，知名度は高いのだが，その独特のゲーム・システムが多くのプレイヤーにとっつきにくいという印象を与えているようだ。

そんなワケで，いつも対戦相手をさがすのに苦労している僕。この機会を逃してはと喜び勇んで大会に参加したのだが……。くわしくは，このあとの「サイキックフォース命EX」を読んでいただきたい。ちなみにPS版『サイキックフォース』はOPアニメを見るためだけでも買う価値アリ。ファンは絶対購入のこと。これは指令である。

発表!

輝け！
第14回 日本ゲーム・ミュージック大賞 1996年上半期

協力：ポニーキャニオン／キングレコード／東芝EMI／イーストワールド／ポリグラム／ポリドール／ビクターエンタテインメント／BMGビクター／ソニーレコード／NECアベニュー／日本コロムビア／データム・ポリスター／MEMレコード／NTT出版／光栄／メディアリング／アンティノスレコード／バップ／エアーズ／ムービック／ケイエスエス／ピンクパイナップル／パイオニアLDC／キティレコード／徳間ジャパンコミュニケーションズ／TDKコア／クラウンレコード／エイ・エム・エフ（順不同）

大賞

308point
（ランキング　0point
読者投票308point）

ミュージック・フロム・英雄伝説IV ～朱紅い雫～
キングレコード

■受賞の言葉

私がファルコム・レーベルを担当してから初の受賞ということで，大変光栄に思います。ゲーム・ミュージックも年々そのクオリティがアップし，PCM音源やCD-DAによる一般の音楽ソフトと同じレベルのサウンドが登場してきました。そういう状況の中で，FM音源によるオリジナル・サントラである本作が1位に選ばれたということは，音楽そのもののクオリティが高ければ，音源そのものはそれほど重要なことではないのではないかとあらためて思いました。これからもファンのかたがたのニーズにこたえられるよう，がんばりたいと思います。

（キングレコード・遠藤 潤）

■ヒット・チャートでの動向
チャート・インなし

古くからのGMファンには，FM音源（＋PSG）に思い入れを持っている人も多いことだろう。現在よりはるかにせまい制約の中で，いかにふさわしい音色を作るか。いかに聴かせるメロディーを作るか。それらは作り手の意気込みを非常にダイレクトに反映するサウンドなのかもしれない。さて，このアルバムだが，昔からFM音源には定評のあるファルコムだけあって，音色の巧みな使いかたを心得ているように思われる。好感の持てる，ていねいに作り込まれた楽曲。この誠実な作りが，支持を得たのだろう。

第2位 CYBER TROOPERS VIRTUAL-ON オフィシャル・サウンド・データ

東芝EMI（ユーメックス）

244point（ランキング113point／読者投票131point）

■受賞の言葉

このたびは“OFFICIAL SOUND DATA”に関して高い評価をいただきまして，まことにありがとうございます。「清涼感のあるなじみやすいメロディーを…！」というシンプルなコンセプトでまとめられたサウンドですが，曲単体のクオリティも相応のレベルに達していると自負しております。まだ聴いたことのないかたは，ぜひ一度お試しあれ！（第三AM研究開発部・バーチャロンディレクター・亙 重郎）

■ヒット・チャートでの動向
35位（6月第2週）→89位→83位→88位：計4週間チャート・イン

さわやかだけど，カッコイイ。新しいけど，懐かしい。『バーチャロン』サウンドの特徴を端的に表すなら，まさにこんな言葉がピッタリだ。『バーチャロン』のプレイヤーの多くは，かつてガンダムに憧れ，自分でロボットを操縦してみたいと思ったことがある人だという。その夢を仮想ながら『バーチャロン』は叶えてくれたわけだが，対戦をさらに盛り上げるのは，スピーディかつ，あのロボット・バトルをホウフツとさせるBGMなのだ。もしもプレイ時にヘッドホンをつけたなら，まさに操縦士になりきることができるだろう。

第3位 ミュージック・フロム・イースII リニューアル

キングレコード

165point（ランキング0point／読者投票165point）

■受賞の言葉

個人的に思い入れの強いこの企画が選ばれ，大変うれしく思います。今の世代の若い人たちに往年の名作を現代のサウンドでお聴かせしようという企画でしたが，ここまで支持されるとは正直言って思いませんでした。ファルコム・レーベルでは今後も名作の数々をどんどんリニューアルしていきますので，どうかご期待ください。

（キングレコード・遠藤 潤）

■ヒット・チャートでの動向
チャート・インなし

10年来のGMファンで，『イース』のサウンドを知らない人はいるのだろうか。そう思わせるくらい，そのサウンドが私たちに与えたインパクトは強烈なものだった。しかし，当時リリースされたアルバムはすでに絶盤。新しいGMファンが，あの名曲を聴くチャンスはもうないのか，と思いつづけていた矢先の登場だけに，うれしく感じさせた1枚である。原曲とイメージのちがう部分が多少あるものの，はじめて聴いた人は，『イースII』が熱烈な支持を受けた理由を感じ取ることができたのでは。

■本賞の決定システム

日本ゲーム・ミュージック（GM）大賞は，以下の①と②のポイントの合計で順位を決定している。
①読者からの投票ポイント
②オリコンにチャート・インしたときの売り上げポイント（ランキング・ポイント）。これは，大賞の発表前号から半年前にさかのぼって計算される（今回は96年4月号～9月号）

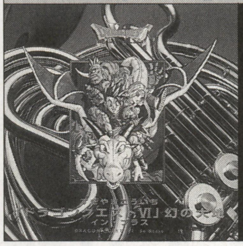
ランキング・ポイント
＝オリコン推定売り上げ枚数÷200
※小数点以下四捨五入
(例）19,280枚→18,110枚→10,950枚と売れた作品は，96＋91＋55＝242ポイントを獲得。

人気と売り上げを制覇した作品に，大賞の栄冠が輝く!!

第4位 サムライスピリッツ新紅郎無双剣・アレンジサウンドトラックス/新世界楽曲雑技団　ポニーキャニオン

145 point
★
ランキング 66point
読者投票 79point

第5位 すぎやまこういち「ドラゴンクエストVI～幻の大地」イン・ブラス　ソニーレコード



144 point
★
ランキング 0point
読者投票 144point

第6位 ときめきメモリアル対戦ぱずるだまオリジナル・ゲーム・サントラ　キングレコード

137 point
★
ランキング 30point
読者投票 107point

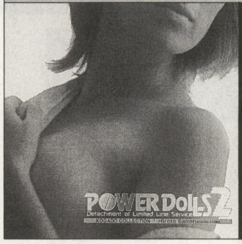
第7位 カプコンゲームサウンドトラック「ストリートファイターZERO2」　ビクターエンタテインメント

133 point
★
ランキング 23point
読者投票 110point

第8位 リアルバウト餓狼伝説/新世界楽曲雑技団　ポニーキャニオン

130 point
★
ランキング 72point
読者投票 58point

第9位 POWER DoLLS2/斉藤博人　NECアベニュー



129 point
★
ランキング 0point
読者投票 129point

第10位 イースV・オーケストラバージョン　キングレコード

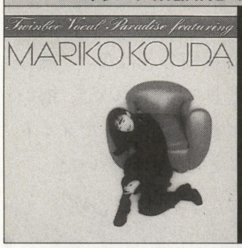
125 point
★
ランキング 0point
読者投票 125point

順位	タイトル	ポイント	順位	タイトル	ポイント
第11位	ソーサリアンフォーエバーI キングレコード	115point ランキング0point 読者投票115point	第16位	Dの食卓・ディレクターズカット ワープ（インディーズ）	96point ランキング0point 読者投票96point
第12位	「鉄拳2」STRIKE FIGHTING Vol.1 NECアベニュー	112point ランキング0point 読者投票112point	第17位	DREAMS DREAMS ポリグラム	93point ランキング0point 読者投票93point
第13位	セクシーパロディウス・オリジナル・ゲーム・サントラ キングレコード	109point ランキング0point 読者投票109point	第18位	ときめきメモリアル・サウンドコレクション2 キングレコード	91point ランキング50point 読者投票41point
第14位	スーパーマリオRPG・オリジナル・サウンド・ヴァージョン NTT出版	107point ランキング0point 読者投票107point	第19位	ときめきメモリアル・サウンドコレクション3 キングレコード	87point ランキング 32point 読者投票55point
第15位	バーチャファイター&バーチャファイター2・ミュージックトラックス 東芝EMI(ユーメックス)	103point ランキング 0point 読者投票103point	第20位	天外魔境ZERO データム・ポリスター	84point ランキング 0point 読者投票84point

企画部門

やはり國府田マリ子は強かった。また，2位にも『英伝IV』のドラマが入るなど，ファルコム・レーベルが絶好調。原作に忠実なストーリー&キャラの性格が，ユーザーの好感を得たのだろう。

第1位 ツインビー・ヴォーカル・パラダイス～フィーチャリングMariko Kouda　キングレコード



373 point
★
ランキング 189point
読者投票 184point

第2位 CDドラマ・英雄伝説IV～朱紅い雫～　キングレコード

312 point
★
ランキング 0point
読者投票 312point

第3位 ステレオドラマ・もっと/ときめきメモリアルMAY.～フィーチャリング美樹原 愛　キングレコード

268 point
★
ランキング 158point
読者投票 110point

順位	タイトル	メーカー	ポイント	
第4位	ファルコム・ボーカルコレクションIV	キングレコード	266point	ランキング0point 読者投票266point
第5位	ドラゴンクエスト列伝ロトの紋章・オリジナル・サウンド・トラック	ビクターエンタテインメント	217point	ランキング0point 読者投票217point
第6位	ドラマCD「無人島物語」	ケイエスエス	181point	ランキング0point 読者投票181point
第7位	ステレオドラマ・もっと/ときめきメモリアルJAN.～フィーチャリング紐緒結奈	キングレコード	168point	ランキング128point 読者投票40point
第8位	ステレオドラマ・もっと/ときめきメモリアルFEB.～フィーチャリング早乙女好雄	キングレコード	160point	ランキング137point 読者投票23point
第9位	ステレオドラマ・ツインビーPARADISE3 Vol.1	キングレコード	155point	ランキング78point 読者投票77point
第10位	ワルキューレの伝説（外伝）～ローザの冒険	TDKコア	147point	ランキング0point 読者投票147point

参考発表

GM収録を主目的としないアーティスト・メインのアルバムは，参考発表として，ここにポイントを掲載します。

ときめき/金月真美 キングレコード	243point ランキング145point 読者投票 98point
私が天使だったらいいのに/まちぶせ/國府田マリ子 キングレコード	192point ランキング 0point 読者投票192point
國府田マリ子のRadio Canvas Vol.3 キングレコード	173point ランキング69point 読者投票104point

★ 総評 ★

今回は1位の総合ポイントが300point台と，非常に低い結果に終わっている。これは，好セールスをあげるアルバムがなかったことと，異常なタイトル数の多さから読者投票がバラけてしまったことが原因だ。そんななか，目をひくのが『英雄伝説IV』シリーズの健闘。ミュージック・アルバムは見事1位を，ドラマCDは2位を，それぞれ読者ポイントだけで獲得している。ベーマガにパソコン・ユーザーが多いというのもあると思うが，ランキング・ポイントを得ている他のタイトルを押しのけて上位に入ったということは，やはりこだわりを持って制作した成果の表われだろう。

しかし，GMファンの圧倒的支持を受けるような作品がほしいと思うのもまた事実。下半期は，どうなるのだろうか。　**（中村京子）**

GM部門：GMのオリジナル音源バージョン，またはアレンジ・バージョンの収録をメインとしたアルバム
企画部門：ドラマCDやボーカル集などのように，コンピュータ・ゲームを題材にしてはいるが，企画性の高いアルバム

突発コーナー

サイキックフォース命EX

■タイトー ■アーケード ■稼働中

文／八巻将之

出版社対抗ゲーム大会

「出版社対抗サイキックフォースEXゲーム大会」開催。8月某日，タイトーから届いた，この知らせに誰よりも歓喜したのが，編集部1の『サイキックフォース』フリーク，八巻将之であった。

「結界と呼ばれるバトル・フィールド内を超能力者（サイキッカー）たちが縦横無尽に飛びかい，超能力合戦をくり広げる」対戦格闘ゲーム。何もかもが既存の対戦格闘ゲームとちがう『サイキックフォース』は確実に，そして急速に八巻の心を虜にしていった。

それだけにヤリこんだ。

おそらく，ここまで夢中になったのは『ストII』以来だっただろう。いつしか，マイキャラ，ソニアの連勝数が2ケタの台にのることもザラになってきた矢先の大会告知。「オレの腕はどこまで通用するのだろうか？」。期待と不安が八巻の心を支配した。

3人のサイキッカー

喜んでばかりもいられない。大会参加にあたり，クリアしなければならない問題があった。タイトーから届いた参加要項に記されていた大会参加のルール，「3人1組でチームを作って，トーナメントに参加していただきます」である。八巻の参加は当然としてあと2人はどうするのか？　編集部には八巻以外に『サイキックフォース』をプレイする人間がいなかったのだ(だから，筆者＝八巻が編集部1だったのか？)。候補として，まず名前が挙がったのは対戦格闘にかぎらず，あらゆるゲームを器用にこなすオールラウンド・プレイヤー，森　健生。『サイキックフォース』も何度かプレイしたことがあるという。大会まではまだ日があるので，今日から特訓すればモノになるだろう。3人目はモメにモメたが大会3日前にして，ようやく本誌GMライターの北野聡士が参加してくれることに決定。かくして，ここにベーマガ・サイキッカー3人衆が誕生した。

超能力大戦 開幕！

8月20日。渋谷はアヤしいホテル街のド真ん中に位置するライブハウス「CLUB ASIA(クラブ エイジア）にて，大会は開催された。試合は先鋒戦，中堅戦，大将戦を順に行ない，先に2勝したチームが勝ち抜けという，いたって単純なルール。我々「締め切りが近いのでウォンになりたい」チームは，出版業界関係者をイキナリ現実に引きもどすこのチーム名で，まず他社にプレッシャーをかけることに成功(本当か？)。タイトー開発者チーム（！）という強豪チームが別ブロックにいたことも手伝い，順当に1～3回戦を勝ち抜くことができた。

そして，運命の準決勝。

相手チームはハイパープレイステーション編集部だ。まずは先鋒戦，キース（森）VSバーン。似たタイプのキャラクターだけに白熱した勝負となったが，惜しくもキース（森）が1―2で敗退し，ハイパープレイステーション編集部が決勝進出に王手をかけた。ここで八巻が負けるとハイパープレイステーション編集部の勝ちが決定してしまう。

と，ここで何やらアナウンスが……。

「え～，ハイパープレイステーション編集部さんの残り，お2人について御説明させていただきます。じつはこのお2人，先日新宿ゲームワールドにて開催された『サイキックフォースEX』ゲーム大会の優勝者と準優勝者のかたでして……」。

ぐはぁ！

この土壇場で，こんな落とし穴が口を広げて待っていようとは。イヤしかし，ここであきらめるわけにはいかない。相手が誰であろうと「負けるわけにはいかない！」のだ。意を決して中堅戦にのぞむ八巻。キャラはもちろん，ソニア。そして奇跡は起こった。2―0。相手にも緊張があったのだろうか？　そこには静かに勝ち誇るソニアの姿があった。

つづく大将戦。これまで幾度となく，チームのピンチを救った北野のゲイツではあったが，さすがに今回は荷が重く，前述の大会優勝者（バーン）に敗北を喫した。「締め切りが近いのでウォンになりたい」チーム，準決勝敗退。だが，彼ら3人に後悔の念はない。彼らは全力をだしきり，そして敗れたのだ。悔いはない。彼らの腕には参加賞の入ったタイトー印の紙袋がしっかりとにぎられていた。

渋谷
超能力対戦！

▲▶会場には『ファイターズインパクト』，PS版『サイキックフォース』といった新作も展示されていた。ちなみに本文で書ききれなかった決勝戦は，ハイパープレイステーション編集部VSタイトー開発者チーム。前者が優勝という形で大会は幕を閉じた

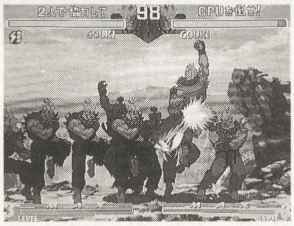
ALL ABOUT シリーズ

情報局

情報局長だもき（ブラックバイス風）。というわけで，早くも第30回を数えてしまったオール・アバウト（以下，A.A.）情報局が新刊情報をお届けしよう。

「A.A.ストリートファイターZERO2」の第2弾が登場!!

A.A.シリーズ最新刊は「A.A.ストリートファイターZERO2 Ver.2（仮）」に決定した。これは「A.A.ストZERO2」の下巻にあたるもので，すでにアーケードで稼働中の『ストZERO2アルファ』の詳細な情報をはじめ，プレイステーション&セガサターン&スーパーファミコン版『ストZERO2』の情報も紹介している。また，「A.A.ストZERO2」のアフターケアとして，未掲載だった楽譜，原画，声優の部屋なども掲載。発売は9月下旬の予定だ。



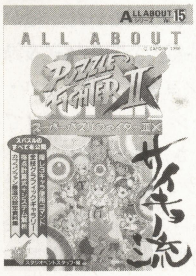
◀『ストZERO2アルファ』のコーナーでは，わずかな変更点でも欠かさず解説するぞ

ALL ABOUTシリーズ・ラインナップ

1年ほど前に「A.A.対戦格闘ゲーム」の表紙と背表紙デザインが，ほかのラインナップと統一するために少しだけ変更されたが，それによって変更前の初版がプレミアつきで売られている古本屋があるとか。初版を見かけた人はいまのうちに買っておくのが吉だぞ。

なお，A.A.シリーズを含めた，ベーマガ関連書籍の通信販売を希望する人は，電波新聞社（大代表：03-3445-6111）の出版販売部に問い合わせよう。代金は本の合計金額＋送料380円（冊数問わず）。「ブック急便」で2，3日以内にキミの家に届けられるぞ。

VOL. 15 ALL ABOUT スーパーパズルファイターIIX



■176ページ
（カラー128ページ）
■1,280円

VOL. 14 ALL ABOUT ストリートファイターZERO2

■368ページ
（カラー176ページ）
■1,580円

VOL. 13 ALL ABOUT ぷよぷよ通

■208ページ
（カラー128ページ）
■1,300円

VOL. 12 ALL ABOUT ザ・キング・オブ・ファイターズ'95

■368ページ
（カラー144ページ）
■1,580円

VOL. 11 ALL ABOUT ストリートファイターZERO

■352ページ
（カラー128ページ）
■1,480円

VOL. 10 ALL ABOUT 餓狼伝説3

■304ページ
（カラー112ページ）
■1,480円

VOL. 9 ALL ABOUT 真サムライスピリッツ 下巻・徹底攻略編

■320ページ
（カラー96ページ）
■1,480円

VOL. 8 ALL ABOUT 真サムライスピリッツ 上巻・システム解析編

■272ページ
（カラー128ページ）
■1,480円

VOL. 7 ALL ABOUT ザ・キング・オブ・ファイターズ'94

■272ページ
（カラー96ページ）
■1,400円

VOL. 6 ALL ABOUT ヴァンパイア

■272ページ
（カラー96ページ）
■1,400円

VOL. 5 ALL ABOUT ワールドヒーローズ2JET

■240ページ
（カラー96ページ）
■1,380円

VOL. 4 ALL ABOUT 龍虎の拳2

■240ページ
（カラー96ページ）
■1,380円

VOL. 3 ALL ABOUT 餓狼伝説スペシャル

■240ページ
（カラー96ページ）
■1,380円

VOL. 2 ALL ABOUT ぷよぷよ

■160ページ
（カラー112ページ）
■1,280円

VOL. 1 ALL ABOUT 対戦格闘ゲーム

■208ページ
（カラー112ページ）
■1,480円

DX. 1 ALL ABOUT ヴァンパイア ハンター

■320ページ
（カラー192ページ）
■2,500円
■変型A4判

※ナムコミュージアム／ナムコクラシックコレクション対応「ナムコ名作ゲーム集」(2,900円) 全国書店で好評発売中!!

テーマは「ゲーム進化論」

東京ゲームショウ'96 REPORT

8月22〜24日，東京ビッグサイトにて開催された「東京ゲームショウ'96」。新作タイトルが集結した一大イベントのもようをレポートしよう。（文／大出綾太）

主催の「CESA」って何？

まず最初に，東京ゲームショウの主催者であるCESAについて説明しよう。CESAとは「社団法人コンピュータエンターテインメントソフトウェア協会」の略称で，コンピュータ・エンターテインメント・ソフトウエアを開発，発売，販売している会社が集まって，昨年の秋に設立された団体。業界内の交流をはかり，ソフトウェアの普及や発展を目指して活動をしていくそうだ。

その一貫として開催されたのが，今回の東京ゲームショウ'96。かみくだいて言えば，ソフトハウスが自主的に集まって開いた，新作ソフトの発表展示会という内容だ。なので，ハード・メーカー主導の展示会や，おもちゃショーなどのように，出展ソフトの対応機種に制約がない。今回のショウでは，ニンテンドウ64，セガサターン，プレイステーション，PC-FX，スーパーファミコン，PCエンジン，ゲームボーイ，Windows，Macintosh，ネオジオ，アーケードと，ほぼすべての機種のゲームが展示されていた。参加87社で，出展ソフトは約370タイトル。これだけのソフトが一堂に会する機会は，いままでほとんどなかった。ゲームファンにとっては，まさに夢のようなイベントだと言えるだろう。

なお，ゲームショウはこれから定期的に開催される予定だという。日本最大規模のソフト・メーカー主導のイベントということで，今後の展開が楽しみだ。

新作展示だけじゃない 多彩なイベントも開催

東京ゲームショウのメインは，各社の新作ソフトの展示発表だったが，それ以外にもさまざまな催しが開催されていた。会場の一角に設置されたステージでは，多彩なイベントが行なわれた。コナミとコンパイルによるGMバンドのステージ，人気声優のミニライブ&トークショー，今回のゲームショウのキャンペーン・ガールであるMELODYのミニライブなどは，どれも満員の観客を集めていた。ほかにも，文化放送のラジオ番組の公開生放送&録音，チャリティ・オークション，オリジナル・ゲーム大会など，ステージ・イベントだけでも楽しめるほど盛りだくさんの内容だった。とくに最終日には，コスプレ1,000人パレードと題して，来場者によるコスプレの集団が会場内をパレードし，会場審査によって優秀作を表彰するというコンテストを開催。ゲームキャラのコスプレイヤーが集合したさまは，まさに圧巻だった。

ゲームショウの会場内では，ゲームコミックフェアというブースが設けられ，同人誌の即売会も行なわれていた（1日ごとに参加サークルが入れ替わった）。また，ゲームショウのオリジナル・グッズを販売するオフィシャルショップも出店（ちなみに隣には元祖ぷよまん本舗の出張販売店があった）。こちらもなかなか評判だったようだ。

東京ビッグサイトの会議棟では，併催イベントとして「東京ゲームショウ'96カンファレンス」と題された各種の講演会が催された。その中の，これからゲーム業界を担う若い世代に向けたヤング・カンファレンスで注目されたのが，岡本吉起（カプコン），小島秀夫（コナミ），鈴木　裕（セガ），堀井雄二という豪華メンバーが集まってのディスカッション。ゲーム制作に関する貴重な話を聞くことができ，非常に意義の高い講演となっていた。

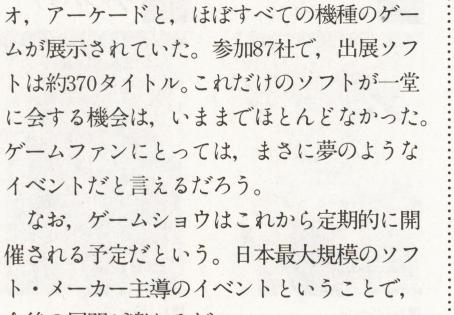
バンダイ

▼サターン版『機動戦士ガンダム外伝Ｉ』が好評。ゲーム・オリジナルのストーリーが展開する

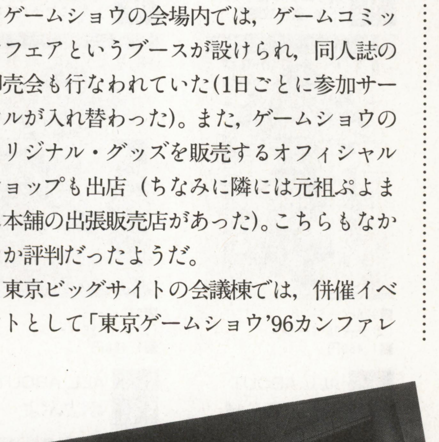
注目作が多数集結 出展タイトルをご紹介

それでは，会場のもようをレポートしよう。なお，要注目タイトルは表を，本文で紹介するメーカー以外は写真を参照のこと。

まずはセガから。すでに発表されているタイトルにくわえて，4本の新作が公開された。サターンでは『シャイニング ザ ホーリィアーク』『ハート・オブ・ダークネス』『ダイハード トリロジー』の3作。とくに『シャイニング〜』



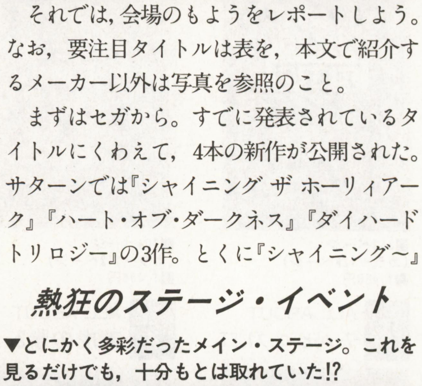
▲会場となった東京ビッグサイト（東1・2ホールを使用）。ここでゲーム関連のイベントが開催されるのは今回がはじめて。総来場者は10万9,649人にもなった



▲カンファレンスのもよう。ソフトハウス社長による起業伝なんていう講演もあった

熱狂のステージ・イベント

▼とにかく多彩だったメイン・ステージ。これを見るだけでも，十分もとは取れていた!?



は，ポリゴンを使用した3D映像がなめらかに動いており，RPGファン必見のソフトになりそうだ。もう1本はWindows95用で，第二次世界大戦をテーマにしたオリジナル・シミュレーションゲーム（タイトル未定）。銃火器の設定に凝っている点がウリだ。『電脳戦機バーチャロン』は，以前からタイトルは発表されていたが今回が初お披露目。実機での動きは上々で，納得以上のデキになっていた。出展されていた専用コントローラも，アーケードとほぼ同じ操作感を実現している。ほかには『バーチャコップ2』『サクラ大戦』などに人気が集まっていた。

SCEも新作を出展。『パラッパラッパー』『デプス』の2タイトルで，両方とも音楽を題材にした作品だ。『デプス』は環境ソフトとしても利用できそうな，幻想的で心地よいビジュアルが印象的だった。発売が待たれる『プリンセスメーカーゆめみる妖精』はプレイ可能なものが出展されており，PSの機能を活かした美麗グラフィックが目を引いた。『るろうに剣心』はビデオ出展だったが，開発を『ゼロディバイド』のズームが担当しているだけあり，完成度には期待が持てる。

つづいてはカプコン・ブース。PS『スターグラディエイター』が多数出展されていた。映像や操作感もよく，3D格闘ファンには十分楽しめそうだ。また隠し玉として『スーパーパズルファイターIIX』も登場。PS版（4キャラのみ使用可能）を展示していたが，移植度はバツグン。発売は12月の予定だ。

コナミはブースを4ブロックにわけ，テーマごとにソフトを展示していた。当日発表としては，コミカルSLG『パロウォーズ』や格闘ゲーム『ライトニングレジェンド』が注目。『ときメモ』ブロックでは，関連商品やフィギュア，原画を展示していたり，「藤崎詩織と記念写真」コーナーが設置されていて，終日長蛇の列がつづいていた。初日は，先着1万名に詩織の納涼うちわを配布する予定が，パニ

データイースト

▲ブース内では，GMバンドであるゲーマデリックのミニライブが数回開催されていた

◀『神宮寺三郎』以外にもスーファミの『マジカルドロップ2』を出展

リバーヒルソフト

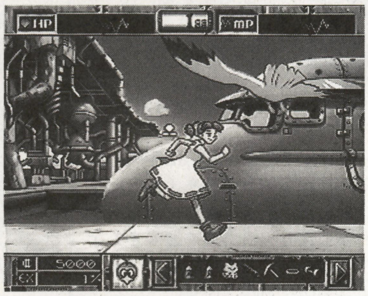
▲サターン版『伝説のオウガバトル』を出展。11月には『タクティクスオウガ』も発売される

要チェック!!の出展タイトルたち その①

N64 ワンダープロジェクトJ2 ～コルロの森のジョゼット

●エニックス●96年発売●価格未定

コミュニケーションAVGの第2弾。機械の少女ジョゼットと会話しながら，彼女の成長を見守っていく。前作につづいて，日高のり子が声を担当。



SS グランディア

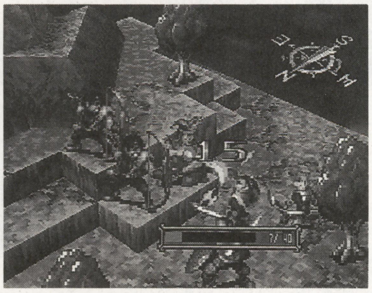
●ゲーム アーツ●97年春頃発売●価格未定

映像にリアルタイム・ポリゴンを使用したファンタジーRPG。キャラクターの多彩なアクション，高度な駆け引きが味わえる戦闘システムなどが特徴。

PS ヴァンダルハーツ ～失われた古代文明

●コナミ●10月25日発売●予価5,800円

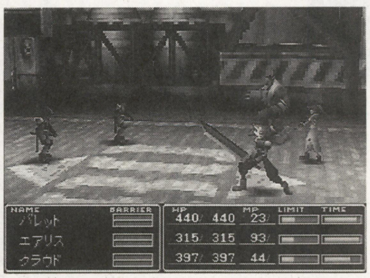
3DタイプのシミュレーションRPG。立体フィールドを活かした高い戦略性がウリ。キャラクターの演技や緻密な光源計算などによる演出も見のがせない。



PS ファイナルファンタジーVII

●スクウェア●12月発売●5,800円

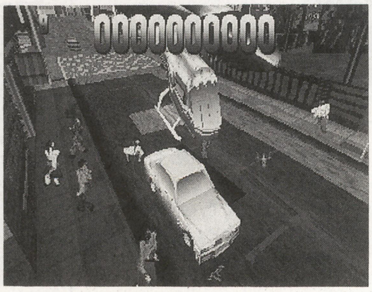
早くも話題集中の『FF』シリーズ最新作。ポリゴンを使った高画質CG，ドラマチックに展開するストーリーが最大の魅力。戦闘シーンの演出は圧巻。



SS ダイハードトリロジー

●セガ●12月発売●5,800円

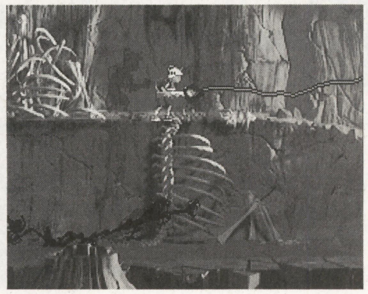
映画「ダイハード」シリーズをゲーム化。第1部はアクション，第2部はガン・シューティング，第3部はレーシングと，3種類のジャンルが楽しめる。



SS ハート・オブ・ダークネス

●セガ●12月発売●予価6,800円

アクション・シーンとCGムービーを融合させたアクションAVG。2,000を超える豊富なアクション・パターンや，立体音響を使用したサウンドが特徴。



ック寸前になり途中で中止になったというから，ファンのパワーには恐れ入ってしまう。

PSタイトルを発表しているスクウェアは，『FFVII』の体験版ソフト10万枚を配布していたため，注目度は最高だった。ただ，出展作は『トバルNo.1』と『FFVII』（配布された体験版と同じバージョン）だけで，他タイトルはビデオ上映のみだったのが，少しさびしいところではあった。

隠し玉があるとウワサされたナムコからはPS『新レースゲーム（仮）』が発表された。『ナムコミュージアムVOL.4』は全5タイトルとも，

タカラ

▲『にとうしんでん』『闘神伝URA』『ディープ・シー・アドベンチャー』などを出展していた

移植レベルが高かった。ほかにPS『スマッシュコート』やオリジナル・コントローラ「ナムコジョイスティック」を展示。ステージではアーケード版『ソウルエッジ』を使った大会が行なわれていた。

NECブースではPC-FX『ふしぎの国のアンジェリーク』『アンジェリークSpecial2』が一番人気（後者は実機デモのみ）。どちらも女性が取り囲み，じっくりと見入っていた。またパソコン方面では，Windows95専用の3Dグラフィック・アクセラレータ・ボード「PC 3DEngine」を出展。専用ソフトとして，ナムコの『レイブレーサー』やフライト・シミュレータ，レースゲームなど約10作品が展示されていたが，その映像は家庭用ゲーム機とほぼ同格か，

◀『ありす イン サイバーランド』の声優トークショーは大入り

グラムス

コンパイル

◀PS『ぷよ通完全盤』がメイン。おなじみ大会も大好評

それ以上という印象を受けた。スピードに多少不安を感じたが，今後の展開が気になる製品だ。

エニックスではニンテンドウ64の『ワンダープロジェクトJ2』とスーファミ『ドラゴンクエストIII』が遊べた。『J2』は，主人公であるジョゼットの動きが秀逸。カートリッジ・ソフトでここまでアニメーションできるのか，と思わせるほど元気よく動いていた。『ドラクエIII』もプレイが可能で，年内の発売に向けて制作が進んでいるようだ。

ゲーム アーツはサターン用として『グランディア』を発表。ポリゴンで描かれたファンタジックな世界を駆けまわるのだが，その映像美は驚嘆のひとこと。サターンを代表する

要チェック!!の出展タイトルたち　その②

SS　電脳戦機バーチャロン

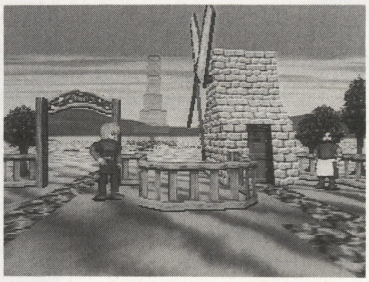
●セガ●96年発売●価格未定

アーケードで好評稼働中の対戦型ロボット・アクション。3D空間で迫力の高速バトルをくり広げる。スティックが2本ついた専用コントローラも発売。

SS　シャイニング ザ ホーリィアーク

●ソニック●発売日未定●価格未定

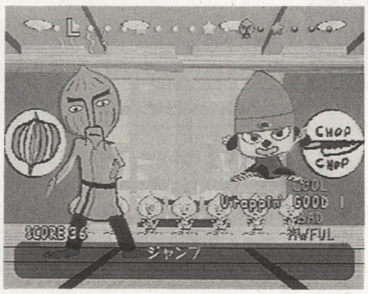
すべてのシーンを3D表現したRPG。リアリティあふれる世界観と臨場感が特徴で，選んだ職業により独自の技を習得するなどのシステムも搭載している。



PS　パラッパラッパー

●SCE●秋頃発売●価格未定

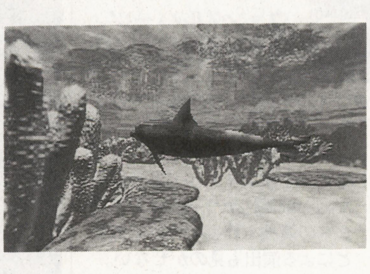
ラップ調のBGMにあわせて主人公パラッパにさまざまなアクションをさせる“リズム・アクション”。平面的に描かれたキャラクターも特徴の一つ。



PS　デプス

●SCE●秋頃発売●価格未定

“音と遊ぶ”感覚のインタラクティブ・ミュージック・ソフト。イルカを操作して海中を泳ぎ，用意されている旋律をつないで作曲・編曲をする。



PS SS　探偵神宮寺三郎 未完のルポ

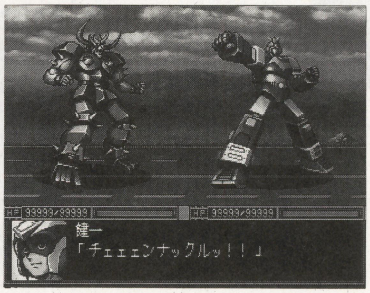
●データイースト●11月1日発売●5,800円

ファミコンでシリーズ化されていた推理AVGが復活。選択した人物によって物語が変化するザッピング・システム，尾行・聞き込みシステムなどを搭載。

PS　新スーパーロボット大戦

●バンプレスト●12月発売●価格未定

アニメキャラが集結するSLGも9作目。今回はロボットがすべてリアルサイズで，「ガイキング」「ボルテスV」なども新登場する。出演声優は約90名。



アートディンク

▼PS『シムシティ2000』『伝説のオウガバトル』が遊べた。『カルネージハート』大会も開催

RPGになることはまちがいないだろう。

趣向を凝らしたブース作りが話題のワープ。今回は実機の展示をいっさいなくし，全体がステージになっていた。またクロスワード・パズルを配布し，それを解くと新作情報がわかるという企画も展開。飯野社長とセガのサウンド・チームによる『ナイツ』のテーマ曲「DREAMS DREAMS」のライブ演奏もあり，大変な盛り上がりを見せた。

SNKでは，サターンの増設RAMカートリッジを使用したソフト『リアルバウト餓狼伝説』が見られた。常駐できるデータ量が増えたことにより，グラフィック・パターンは原作に忠実に再現されているようだ。ほかに，ネオジオCD版『真説サムライスピリッツ武士道烈伝』の実機デモなども出展されていた。

ゲーム大会が人気だったタイトーでは，新作のほかに家庭用通信カラオケ「X-55」用のゲームも出展。PS版『サイキックフォース』は，オープニングとエンディングにアニメを追加したり，ストーリー・モードの新設など，随所が強化されているようだ。

今回のショーを総括すると，機種を問わずにゲームが出展されていたため，1日では見終われないほどのボリュームがあった。また，各ブースで声優のトークショーがさかんに行なわれていたのも特徴。ミニ・イベントやゲーム大会も多く，“にぎやかなゲームの祭典”という印象を受けた。来場者が多すぎて会場が手狭（てぜま）になってしまったことをのぞけば，大成功のショーだったと言えそうだ。

▲あ，高橋名人だ！ ルーマニア幼児エイズ基金のチャリティー販売コーナーにて

▼サターンの『ユナ』『ボンバーマン』が中心だった

ハドソン

▲N64の3タイトルのデモやPS『バスタード!!』などを展示していた。注目度はかなり高かった

セタ

要チェック!!の出展タイトルたち　その③

機種	タイトル	データ	解説
PS SS	きゅー爆っく	●アクティビション・ジャパン●冬頃発売●価格未定	同社の家庭用ゲーム機初参入作品。回転する競技場の中で，4人のプレイヤーがクリスタルを奪いあってゴールに入れる，生き残り形式の対戦型3Dアクション。
N64	テュロック ～ダイナソア・ハンター	●アクレイムジャパン●冬頃予定●価格未定	海外で開発された作品で，原始時代や未来の廃墟などが舞台となる3Dアクション・シューティング。モデリングによる映像と，臨場感あふれる演出が特徴。
SS	プリクラ大作戦	●アトラス●11月発売●5,800円	『豪血寺一族』のクララが主人公のアクション・シューティング。クォーター・ビューの画面で全6ステージを進んでいく。アーケードでも登場予定。
N64	超空間ナイター プロ野球キング	●イマジニア●秋頃発売●価格未定	フル・ポリゴンで構成されたN64初の野球ゲーム。4人同時プレイが可能で，各選手の打撃・守備を，それぞれのプレイヤーに自由に振りわけることができる。
NEO GEO CD	真説サムライスピリッツ 武士道烈伝	●SNK●秋頃予定●8,800円	『サムスピ』キャラを使用した純和風RPG。ネオジオCD版は天草四郎編の「邪天降臨之章」とミヅキ編「妖花慟哭之章」を収録。イベント総数は200以上。
SFC	スーパーファミコン ドラゴンクエストIII ～そして伝説へ…	●エニックス●発売日未定●価格未定	名作RPGに新システムを導入してリニューアル。アレンジされたBGMやキャラごとに設定された性格が特徴となっている。敵キャラのアニメーションも豊富。
PS SS	スーパーパズルファイターIIX	●カプコン●12月発売●価格未定	アーケードで稼働中のアクションパズルを移植。『ストZERO』『ヴァンパイア ハンター』のキャラが2頭身で登場する。オリジナル・モードも収録予定。
PS	メタルギア ソリッド	●コナミ●発売日未定●価格未定	『スナッチャー』『ポリスノーツ』の小島秀夫が手がける最新作。基本は3Dアクションだが，敵に見つかるかどうかという緊張感を前面に押しだしている。
PS	三國無双	●光栄●発売日未定●価格未定	「三國志」の武将たちが武器を手に闘う，3Dタイプの対戦格闘ゲーム。60分の1秒単位で描かれるモーションキャプチャーを使ったリアルな動きは必見。
FX	アンジェリーク Special2	●光栄/NEC HE●冬頃発売●価格未定	人気の惑星育成&恋愛SLGの続編。守護聖のほかに新しく協力者が登場，育成部分も大幅にパワーアップしている。アニメーション・シーンも健在。
NEO GEO	わくわく7	●サンソフト●発売日未定●価格未定	同社の対戦格闘第2弾。個性あふれる7人のキャラで闘う。わくわくゲージをためると強力な攻撃ができる。ハデな演出と表情豊かなアニメーションが特徴。
PS	プリンセスメーカー ゆめみる妖精	●SCE/ガイナックス●冬頃発売●5,800円	妖精界のプリンセスを人間の子どもとして育てるSLG。武者修行のかわりに，「お勉強」コマンドが新設された。野上ゆかな，椎名へきるなどが声の出演。

バーチャファイター3インストラクション技

梅小路　葵
合気柔術

技	コマンド
衣車	⇨⇨Ⓟ
雷刃破	⇨Ⓚ
草薙	⬇Ⓚ+Ⓖ
無双破	⬊Ⓟ
連突小太刀	ⓅⓅⓅⓀ
飛蝶	⇨Ⓟ
六段帯取（投げ）	⇦Ⓟ+Ⓖ
手極め倒身（下段投げ）	⇩Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ
枝砕き（ダウン投げ）	⬂Ⓟ+Ⓖ
流制手（上段いなし）	⇦Ⓟ
羽朧（中段いなし）	⬃Ⓟ
転身入身（上段返し）	⇦Ⓟ+Ⓚ
龍の顎門（中段返し）	⬃Ⓟ+Ⓚ
合気投げ（投げ）	⬇⇨Ⓟ+Ⓖ

結城　晶
八極拳

技	コマンド
連環腿	⇨⇨ⓀⓀ
猛虎硬爬山	⬇⇨Ⓟ
揚砲	⬂⬂Ⓟ
鉄山靠	⇦⇨⇨Ⓟ+Ⓚ
開胯（上段崩し）	⇨Ⓟ+Ⓖ
心意把（投げ）	⬃⇨Ⓟ+Ⓖ
鶏子穿林（投げ）	⇦⬂Ⓟ+Ⓖ
大纏崩捶（投げ）	⇦⇨Ⓟ+Ⓖ
外門頂肘（上段返し）	⇦Ⓟ+Ⓚ
龍槍式	⬂Ⓚ+Ⓖ
捜下崩捶	⬂Ⓟ+Ⓚ
跳山崩捶	⇦⇨Ⓟ+Ⓚ
獅子抱月（投げ）	⬂Ⓟ+Ⓖ
大浙江（後ろ投げ）	Ⓟ+Ⓖ

パイ・チェン
燕青拳

技	コマンド
燕旋蹴	⬇Ⓚ+Ⓖ
燕陣旋風脚	⇦Ⓚ+Ⓖ
穿冲拳	⇨Ⓟ
飛燕烈脚	⬀ⓀⓀ
連環背転脚	ⓅⓅⓅ⬁Ⓚ
天地頭落（投げ）	⇨⇦Ⓟ+Ⓖ
燕旋擺柳（上段返し）	⇦Ⓟ+Ⓚ
掣燕掛塔（投げ）	⇦⇩Ⓟ+Ⓖ
飛燕翻胯（投げ）	⬂Ⓟ+Ⓖ
蒼下連捶掌	⬂ⓅⓅ⇨Ⓟ
連旋裏旋脚	⇩ⓀⓀ
連旋掃脚	⬇ⓀⓀ
燕青虎双破	⬇⇨Ⓟ
連環高端脚	ⓅⓅⓅ⇨Ⓚ

ラウ・チェン
虎燕拳

技	コマンド
旋風牙	Ⓚ+Ⓖ
燕旋蹴	⬇Ⓚ+Ⓖ
騰空虎穿脚	⬀Ⓚ
地掃腿	⇨⇩Ⓚ
順歩冲掌	⬂⬂Ⓟ
連環転身脚	ⓅⓅⓅⓀ
連環転身掃脚	ⓅⓅⓅ⬇Ⓚ
転身巴咽掌（投げ）	⇦⇨Ⓟ+Ⓖ
柳手掛塔（投げ）	⇦⇩Ⓟ+Ⓖ
連旋掃脚	⬇ⓀⓀ
飛燕転身掌	⇦⇦Ⓟ
燕陣旋風脚	⇦⇦Ⓚ+Ⓖ
連蹴旋風牙	ⓀⓀ
大地倒襲（投げ）	⬂⬂Ⓟ+Ⓖ

ウルフ・ホークフィールド
プロレス

技	コマンド
ショルダーアタック	⇦⇨Ⓟ
ドロップキック	⬀Ⓚ
ボディスラム（投げ）	⬂Ⓟ+Ⓖ
ダブルアームスープレックス（下段投げ）	⬃Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ
ローリングソバット	⇨Ⓚ+Ⓖ
ドラゴンスクリュー（中段蹴り返し）	⬃Ⓟ+Ⓚ
アームホイップ（投げ）	⇨⇨Ⓟ+Ⓖ
ドラゴンフィッシュブロー	⇨ⓅⓅ
トマホークチョップ	⬀Ⓟ
ショートレンジショルダー	⇦⇨Ⓟ+Ⓚ
グリズリーラリアット	⬂Ⓟ+Ⓚ
キャッチ（投げ）	⇨Ⓟ+Ⓖ
サンダーファイヤーパワーボム（キャッチ後入力）	Ⓟ+Ⓖ
キャプチュード（上段蹴り返し）	⇦Ⓟ+Ⓚ

ジェフリー・マクワイルド
パンクラチオン

技	コマンド
エルボーダウン	⇦Ⓟ
ヒールキック	⇦⇨Ⓚ
パワースラム（投げ）	⇨Ⓟ+Ⓖ
パワーボム（下段投げ）	⬂Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ
スプラッシュマウンテン（投げ）	⬂⬂Ⓟ+Ⓖ
トリプルアッパー	⬊ⓅⓅⓅ
ニーハンマー	⬅ⓀⓅ
ミドルスタッブ	⇨Ⓟ+Ⓚ
ヘルダンクハンマー	⇩Ⓟ+Ⓚ
キリングトーキックハンマー	ⓀⓀⓅ
ケンカアッパー	⬂⬂Ⓟ
トルネードハンマー	⇨⇦Ⓟ
ライジングハンマー	⇦⬂ⓅⓅ
ケンカフック	⇦⇨Ⓟ

※表中の白い矢印はその方向に短く，黒い矢印は長く入れることを示す

影丸
葉隠流柔術

技名	コマンド
落閃刃	⇨Ⓟ+Ⓚ
葉呀龍	⇨⇨Ⓚ+Ⓖ
雷龍飛翔脚	⇨⇨Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ
小手返し（上段パンチ返し）	⇦Ⓟ+Ⓚ
刀霞（投げ）	⬂Ⓟ+Ⓖ
弧延落（投げ）	⇦Ⓟ+Ⓖ
イズナ落とし（弧延落直後入力）	⇧Ⓟ+Ⓖ
螺旋	⇦Ⓟ
落葉閃風脚	⬀Ⓚ+Ⓖ
葉隠閃刃	⬂Ⓟ+Ⓚ
岩斬破	⬊Ⓟ
順逆自在（投げ）	⇨Ⓟ+Ⓖ
浮身乱弾撃（投げ）	⬀Ⓟ+Ⓖ
旋風刃	⇩Ⓟ+Ⓚ

サラ・ブライアント
截拳道

技名	コマンド
ダブルジョイントバット	⇨ⓅⓀ
イリュージョンキック	⬂ⓀⓀ
トルネードキック	⬀Ⓚ+Ⓖ
ラウンドキック	⇧Ⓚ+Ⓖ
スピニングキック	Ⓚ+Ⓖ
コンボサマーソルトキック	ⓅⓅⓅ⬁Ⓚ
ネックブリーカードロップ（投げ）	⇨⇨Ⓟ+Ⓖ
スピンヒールキック	⇦Ⓚ+Ⓖ
ロースピンキック	⬂Ⓚ+Ⓖ
ダブルスラストキック	ⓀⓀ
フルスピンダイブ	⬀Ⓚ
ムーンサルト	⬀Ⓟ
ドラゴンキャノン	⬃Ⓚ
ライトニングニーキック（投げ）	⇦Ⓟ+Ⓖ

ジャッキー・ブライアント
截拳道

技名	コマンド
ニーストライク（投げ）	⇨⇦Ⓟ+Ⓖ
ビートナックル	Ⓟ+Ⓚ
エルボースピンキック	⇨ⓅⓀ
サイドフックキック	⇦Ⓚ
スイッチステップ	⇩⇩
キックバックナックルスピン	ⓀⓅⓀ
エルボーナックルキック	⇨ⓅⓅⓀ
エルボーナックルローキック	⇨ⓅⓅ⬇Ⓚ
ダブルパンチニーキック	ⓅⓅ⇨Ⓚ
ビート＆ナックルスピン	Ⓟ+ⓀⓅⓀ
ダブルローキック	⬇ⓀⓀ
コンボバックナックルスピン	ⓅⓅ⇦ⓅⓀ
ライトニングフック	⬂ⓅⓅⓅⓅ
2ウェイスピンキック	Ⓚ⬇Ⓚ

コマンド表

先月号でもいくつかの技はお伝えしたが，最終的にはここに掲載した全168種類の技がインストラクション技となる。各キャラ14種類ずつというボリュームだ。まずはこれらの技からマスターしよう！

舜帝
酔拳

技名	コマンド
連載顎手	⇦⇨ⓅⓅⓅ
宙舞双転脚	⇨⇨Ⓚ
転身双冲掌	⇨Ⓟ+Ⓚ
旋風掃腿	⬇Ⓚ+Ⓖ
倒襲裏肘（投げ）	⇦Ⓟ+Ⓖ
座盤跌	⇩⇩
転身繰胯（投げ）	⬂Ⓟ+Ⓖ
宙舞身	⇧Ⓟ+Ⓚ
転身仙酒靠（転倒立後入力）	Ⓟ+Ⓚ
何仙女	⇨ⓅⓅⓅⓀ
連飛跳撃	ⓀⓀ
斜側連脚	⇨Ⓚ+Ⓔ
酔仙手	Ⓟ+Ⓚ
浸歩酔硬手	⇦⬂Ⓟ

リオン・ラファール
螳螂拳

技名	コマンド
縦跳穿掌	⇧Ⓟ+Ⓚ
後掃腿	⬂Ⓚ+Ⓖ
偸歩掃手	⇩Ⓟ+Ⓚ
双耳旋風	⇨Ⓟ+Ⓚ
七星天分肘（投げ）	⇦Ⓟ+Ⓖ
穿弓腿	⬃Ⓚ
落穿手（追い打ち攻撃）	⬂Ⓟ
擺下尖転（投げ）	⬂Ⓟ+Ⓖ
連捶掃手	ⓅⓅ⇩Ⓟ
連旋腿	ⓀⓀ
疾歩昇穿掌	⬇⇨Ⓟ
盤肘連環手	⇨ⓅⓅ
登山翻車脚（投げ）	⬇⇨Ⓟ+Ⓖ
転身螳螂連脚	⇦ⓅⓅⓀ

鷹嵐
相撲

技名	コマンド
突っ張り	ⓅⓅⓅⓅⓅⓅ
双手	⇨⇨Ⓟ
勝ち上げ	⬂Ⓟ+Ⓚ
肘当て	⇨Ⓟ
髷張り手	Ⓟ+Ⓚ
樽砕き	⬇⇨Ⓟ
叩き込み	⇦Ⓟ+Ⓚ
露払い	⇩Ⓟ+Ⓚ
鬼殺し	⬂Ⓟ
外掛け（投げ）	⬂Ⓟ+Ⓖ
居反り（投げ）	⬇⇦Ⓟ+Ⓖ
四つ身（投げ）	⇨Ⓟ+Ⓖ
櫓投げ（四つ身中入力）	⇨Ⓟ+Ⓖ
掴み投げ（下段投げ）	⬂Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ

続

開発者自らが原稿執筆！
『ラストブロンクス』のモーションができるまで

先月に引きつづき，今月もやんまの『ラストブロンクス』開発手記をお届けしよう。これを読めば『ラスブロ』のモーションがどのように完成していったかがわかるはず。なお，同時に渋谷で行なわれた『ラスブロ』のイベントについても報告するぞ。

先月号のあらすじ

かつて本誌でアーケード・ゲームの原稿を手がけていた，山下 信行（やんま）はセガ・エンタープライゼスに入社。第三AM研究開発部で『ラストブロンクス／東京番外地』のアシスタント・ディレクターをつとめることになった。ベーマガ時代の取材でつちかった足腰がロケハンなどで活きてくる。だが，思っていた以上に格闘ゲーム制作作業はつらく長い仕事。つぎからつぎへと発生する問題に現場はしだいに修羅場と化していったのだった。

武器格闘にまつわるジンクス!?

それは『ラスブロ』が初お披露目となったプライベートショー会場でのことだった。

ベーマガ時代からつきあいのあった基板業者のかたと話をしたときに，不安いっぱいの顔で，つぎのように尋ねられてしまった。

「武器格闘はヒットしないってジンクスがあるけど，これは大丈夫なの？」と。

もちろん，そんなジンクスで自分のゲームの評価を決められてしまったのでは，納得がいかないので，『ラスブロ』が今までの武器格闘ゲームとちがうことを，しっかりと，くどいくらいに，説明をしておいた。そのかたがボクの話を全面的に納得してくれて，大量発注してくれていれば良いのだが……。

ま，それは信じるしかないので，おいておく。いや，そんな発注のことなどを話したかったのではない。肝心なのは，そのジンクスのことだ。

たしかにあるのだ，この業界にはそんなジンクスが。部内でも『ラスブロ』開発初期から口にされていたことであった。

「でも，なぜ武器格闘はダメなの？　ただの格闘はよくて武器格闘だとなぜダメなの？」

最初にそのジンクスを聞いたときはそんなふうに軽く受け流していた自分も，プライベートショーの会場でその話がでたときには，たやすく受け流せなかった。

なぜなら……そのときのボクはすでに，自分の体をもってして，「武器を持たせること」のむずかしさを体験していたからだった。

武器の動きは予想以上に速かった

それはモーションの数もある程度そろいはじめてきて，そろそろ技の発生フレーム数の調整をしはじめようとしたころの話である。

当初の予定としては，スピード的に全キャラクターの中心となるYOKOのパンチ（Ⓟボタンを押したときにでる技）の当たり判定が発生するまでのフレーム数を，いろいろな側面から考えて，だいたい9フレーム前後（1フレームは約1／60秒）にする予定であった。そしてそれを中心としてキャラごとに発生スピードによる差別化を計っていこうという計画だったのだ。

しかし，ここで第一の問題が発生する。

キャプチャーで撮影して，ある程度修正したモーションを，その発生フレーム数に合わせて再生スピードを変え，再生してみると，あろうことか，動作が速すぎて，まったく武器の動きが見えなくなってしまうのである。

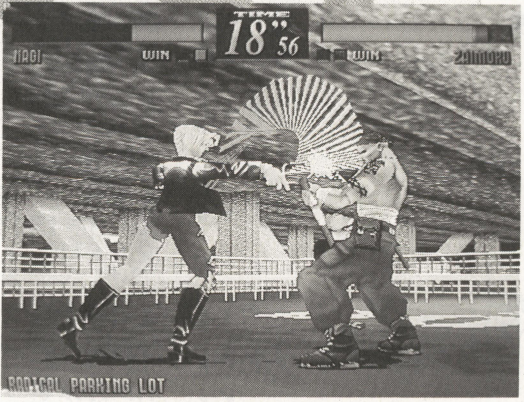
考えてみればそれも当然のこと。武器を持つということは，腕よりも長い棒状の物体を振り回すことになるのである。同じフレーム数で，素手での攻撃と，武器による攻撃をくらべた場合，武器の先端スピードは，素手攻撃のコブシのスピードをはるかに越える。見えなくて当然だ。

じつは，こうなることはある程度，予測できていた。だから，攻撃モーションがでる際には武器に軌跡をつけ，武器の動きをプレイヤーが把握できるようにと対策をうっておいたのだが，その軌跡がついても，まったく判断できないような速さであったのだ。

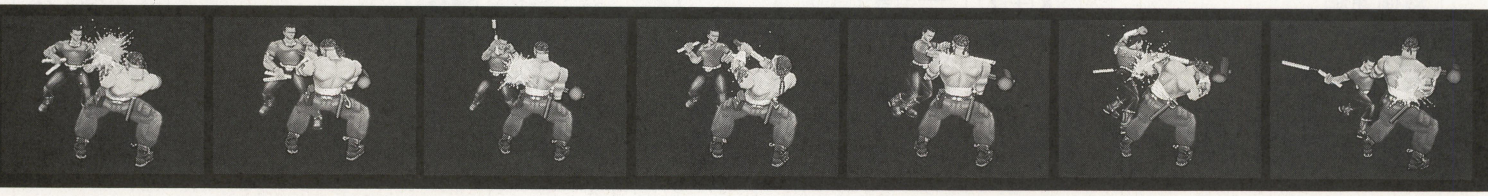
そしてもう一つ，その様子は，まるでビデオの早送り再生をしたときのような，チャカチャカとしていて，うるさく見苦しい動きにもなってしまっていたのだった。

開発初期から『ラスブロ』のセールスポイントの一つにしたかったのが「武器を現実と同じようにあつかうこと」である。しかし，ここまで見えない，そしてうるさいのでは武器をどのように使っているのか，さっぱりわからない。

そこで，ある程度，武器の動きが見えるかなというところまで再生レートを遅くするこ



◀武器の動きがわかること、そしてレスポンス――この二点に関して妥協のない追求がつづいた



▲武器の軌跡は，プレイヤーが武器動作を理解できるように採用した対策の一つだったのだが……

とにした。

「よし，これなら見える！」

しかし，そのときに画面に表示されていた数字は20!?　そのキャラの技の中ではもっとも速い部類に入らなければならない上段パンチとしては脅威的に遅すぎる数字であった。

このままでいったのならば，格闘ゲームにおいて，かなり重要な部分である“レスポンス（操作感）”も遅くてダメダメなものになってしまうであろう。

「武器の動きがわかること」そして「レスポンス」。どちらもウチのゲームにおいては捨てることのできない重要なものだ。

そこで，どちらも両立できるスピードを求めて試行錯誤と細かいモーションの調整（余計なぜい肉をそぎ落とすシェイプアップ作業）がくり返される。もちろんYOKOのⓅはそのあいだ，プログラマーとデザイナーの間を行ったりきたり。往復回数を増やしつづけるのであった。

パンチよりもキックのほうが……!?

しばらく調整をくり返していくと，デザイナーの努力の成果かYOKOのⓅは11フレームで再生しても，しっかりと動きがわかり，チャカチャカとしたものでもなくなってきていた。

「このⓅならいけるんじゃないだろうか？」

我々がそう思いはじめてきた矢先，今度は第二の問題が発生する。

「なんだなんだ，これじゃパンチよりもキックのほうが使えちゃうじゃん」

がーんっ。パンチに専念するあまりキックのことをすっかり忘れてた。そのときのキックの判定発生フレーム数は10。これでは使えて当然。なんていったってⓅよりもスピードが速くて，蹴り技だからダメージもパンチより大きく設定してある。まずい。

じゃ，キックのスピードをパンチよりも遅くしてみよう。

レートを変えてⓀボタンを押す。しかし，そこに現れたキックは足の振りが遅く，当たってもとても痛そうには見えない鈍い蹴りだったのである。

遅い蹴りが当たっても，すごいスピードで相手が吹っ飛んでいくという光景もアンバランスで，それはそれで笑えるものだったのだが……。これでは壮快感もなにもない。

今度はキックのモーションでさまざまな試行錯誤をくり返すことになったのだった。

果てしない調整の末に……

スペースがないので書ききれないが，このほかにも武器を持つことで生まれる問題が山ほど存在する。そして，そんな問題が発生するたびにモーションは往復をくり返し，修正され，現在の『ラスブロ』に到達したのだ。

だが，未解決な部分はまだたくさん残っている。たとえば「ヌンチャク持っているのに，なぜおまえは素手のほうが使えるんだ!!」っていうような部分とか……。しかし，それは武器をキャラクターに持たせた以上，避けることのできない現実……いや，もしかしたら，そういうふうにはならない調整の仕方・方法に我々が気がついていないだけなのかもしれない。それは今後の課題ということで，もしも機会があるのならば，さらなる改善にぜひ挑戦してみたいと思う。いつになるかわからないが，期待して待っていていただきたい。

8月6日，渋谷は『ラストブロンクス』がもらった！

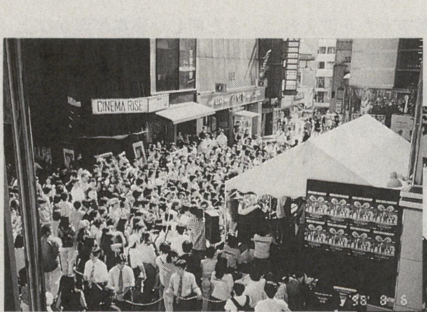
THE BIG BAND & LAST BRONX 「TOKYO HOT ROD 96」速報!!

去る8月6日。渋谷パルコを中心とする渋谷各所で，話題のバンド「THE BIG BAND!!」と『ラストブロンクス』のタイアップイベントが開催された。

THE BIG BAND!!とは，D.J.として有名なDRAGON氏や，アーティストのいしだ一成氏などがメンバーとして参加。デビュー前にもかかわらず，クラブシーンなどで若者を中心に話題になっているバンドである。

なんでも，このバンドのメンバーがゲーム好きで（なかでも，いしだ一成氏は『バーチャファイター』に大変なお金をつぎ込み，『NiGHTS』も購入してすぐ全ステージクリアしたというほどのゲーム好き），『ラストブロンクス』を大変気に入っているとのこと。そして，渋谷の街でのイベントというのが『ラスブロ』の趣向と合致し，この合同イベントの運びとなったのだ。

当日は，スペイン坂広場において『ラスブロ』ゲーム大会。渋谷クラブクワトロは『ラスブロ』を中心としたフリーゲームゾーン。パルコのラジオスペースでは，バンドメンバーが『ラスブロ』にいかにハマっているかを語るなど，まさにラスブロ三昧の1日だったぞ。



▲スペイン坂広場ではバンドメンバーとのゲーム大会が開催された。参加女性がメンバーを倒すという場面も……

▼テントの中にはバーサスシティ筐体が置かれていた

▶普段ライブでにぎわうクワトロも『ラスブロ』一色

キミたちは『エーベルージュ』を誤解してはいないか？

エーベルージュ礼賛 大ヒット御礼

発売直後に1位におどりでた育成SLG『エーベルージュ』。しかし，これだけ誤解されている作品もまた珍しい。ちょっと言わせてもらうぞ。（文／藪良小路）

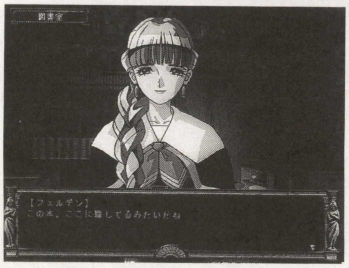
育成SLGとしての『エーベ』

育成SLG（それも学園モノ）は数あれど，富士通パレックスが7月に送りだした『エーベルージュ』は抜きんでた魅力にあふれており，久々にブレイクしそうな気運がある。しかし，多くの勇気ある試みが悪い方向に誤解され，この作品の評価を落としているのも哀しいかな事実。十分遊び尽くす前に放りだしている人のためにも筆をとってみることにしよう。

さて，このゲームの性質を簡単に述べれば，科学と魔法の共存する世界のとある学園で，いろいろ勉強をしてステータスを上げ，その結果に応じた職業で人生をまっとうするというものだ。ただし，「創造魔法の使い手」になり，近づく世界の破滅を救うというエンディングが，もっとも理想的ではある。

入学したての主人公はまだわずか9歳という年齢。これは若い。だから，学園生活をさわがす事件といえば，誰かがテストでカンニングしただとか，誰と祭りへ行くのかなどということばかり。それでいて当人たちは必死だ。彼らはその試練を，魔法を使ったり，ない知恵や勇気をだして解決する。物語は，あくまでも子供からの視点で描かれているため，プレイヤーは同じ視点で主人公たちの成長を感じとることができる。いつしか幼いころの自分を思いだし，ちょっと胸が熱くなるのだ。

▶世界などとても救えない若さの彼ら。でも，動物園のペンギンを助けるのにも必死だ



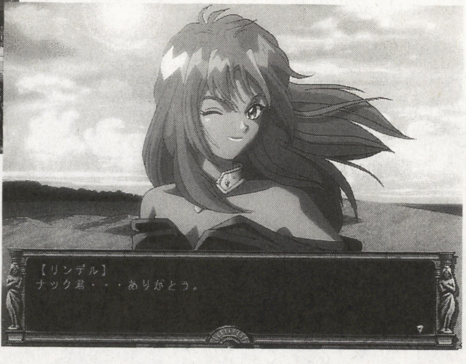
◀隠し部屋に蔵書を発見。学園内にも謎はいっぱいある

恋愛SLGとしての『エーベ』

学園生活は勉強ばかりではない。やはり人間関係，とくに恋愛を語らねば，片手落ちもはなはだしい。と言うか，こっちがメインだと言う人のほうが圧倒的だ。原作も前作もない『エーベルージュ』を，何をもって買うかといえば，発売日の秋葉原のコスプレに感化されてではなく（いやー，すごかったんだってねー），北爪キャラに魅了されての購買者が大半のことだと思う。

たしかに，登場するキャラクターたちは個性的ながらも親しみやすく，じつに存在感がある。わがままで高慢なカステル，全然煮えきらないモリッツ（結局，結婚できたけど），昼間はいたく不機嫌なヘレン……云々（うんぬん），いろいろトラブルもあるのだが，それだけ思い出を作ってくれる人物ばかりだ。ゲーム開始時の性格決定や誕生日で彼女たちとの相性が悪いこともあるが（これは星座占いに準じる），積極的にアプローチさえすれば，必ずむくわれるのもイイ。これぞと思った本命に一直線にアタックしてもよし，プレイボーイ気取りで毎週ちがう女のコに花束をプレゼントするもよし，だ。かなり燃える。

育成部分での成功が，少女たちの好感度を上げることは言うまでもない。エンディングで語られる主人公の人生は，鍛え上げた能力値と，女のコの好感度の両方から決定される。育成と恋愛，どちらが抜けても『エーベルージュ』は成立しないのである。



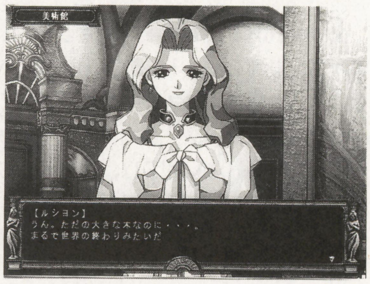
▲今までの想いがむくわれることを祈る告白シーン。ゲーム中，もっとも緊張する一瞬かもしれない

純粋な探求としての『エーベ』

器用すぎて早々に願望を成就し，つぎの目的を見失うプレイヤーもいるだろう。だが，そのときこそ『エーベ』の三つめのおもしろさを実感するはずだ。すべては，ワーランドの語られざる歴史，見えざる外世界に迫るという目的に帰結することを。

このゲームの世界設定はかなり壮大で深遠だ。そして，プレイヤーはいつしか，自分のまだ知らないことを知るためだけにゲームをくり返すようになるだろう。もうもどれない。ワーランドという巨大な物語に，取り込まれてしまうのだ。おそるべし，『エーベ』！

情報源となるイベントは，必ず同じ経過をたどるわけではない。キーとなる人物との関係が悪ければ発生しない場合もあるし，逆に仲が悪いときにかぎられるものもある。魔力などが要求されることもあって，育成，恋愛，ワーランド探求とバラバラで言っても，それらの持つ意味と連携は，既存のゲームと比較にならないほど強い。この三位一体（さんみいったい）を無視してこのゲームは語ってはならないのである。



▶ワーランドに関する謎はさまざまなイベントで明らかになる

▼解きかたを変えれば，また新しい事実が浮かび上がる。卒業しても，何度もくり返してキワめよう

■販売元：富士通パレックス　■対応機種：Windows3.1／95，Macintosh　■価格：9,800円　■発売中

遠くて身近な世界ワーランドとは何か？

科学と魔法の混在する世界

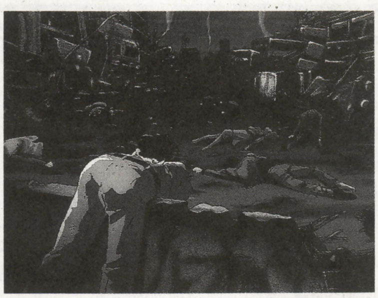
ワーランドという世界は，『エーベ』ではその一部分，それも子供のせまい視点でしか姿を見せてはいない。だが，さまざまなイベントや会話から，外の世界の状況を推測してみることが可能なのはすでに述べた。

まずは世界情勢だが，ワーランドは3大国から構成されている。そのなかでもカダローラ王国は栄えていて，かつ平和だ。しかし，海の向こうから流れ着いたビンの中には，戦争で苦しむ子供たちの悲痛な手紙が入っていたなど（2003年8月），世界を不穏な空気が包み込みはじめているのはたしからしい。

元貴族であるザクセン学長は，考古学や歴史学にも通じており，この気配を察知するや，広大な領地内に七つの学園を設置したという。元貴族と言えばカステルもそうだが，現在まで広大な荘園を所有しているあたり，貴族制度はつい最近まで存続していたのだろう。

魔法ばかりに目を奪われがちだが，懐中電灯やヴァーチャルディスク（Vディスク）なるホログラフ再生装置が一般に普及しているあたり，文化水準はかなり高い。そういえば，ゲーム中には「Vディスク1」とかあるのだが，「～2」や「～3」も入手できるのだろうか。それとも追加シナリオ集で……？

▲「科学は面白いわよ」と言い切るフォル。世界を破滅に追い込むかに見えた科学力だが……？


◀伝説では、ワーランドがかつて死に瀕したと記されている

再び滅びゆく人類……

世界が狂いつつある予兆は，とくに温暖化という形で現れる。ある目的（これはユーロスに聞くといい）で作られた緑化地域や，七色の花に関するイベントがその例だ。コーはビュルツの店で手に入れた本を読み，こう主人公に伝える。「物語によると，七色の花は世紀末に咲く花なの。この星が必死で生きていこうとする証なの」（2003年10月）

世界の終末を暗示するキーワードはほかにもある。ヘレンと美術館へ行って，「終焉（しゅうえん）」と題される巨木の絵画を見た人も多いだろう。創造魔法の使い手としてのエンディングを見れば，さらに「巨木」と創造魔法の関係が理解できるはずだ。これ以上は筆者もたしかな情報は得てはいない。ただ，オープニングに登場する女性（おそらく伝説にあるエーベ女神）がノイシュやヘルムス女史と同じアンヘル種族であるのはまちがいないようだ。

▶モリッツの見つけた大昔の本には、主人公そっくりの英雄の記述が！

▼失われた文明の英知が眠る巨木。惑星そのものに影響を与える秘密が隠されているらしいぞ

ワーランド・シリーズはどこまでつづく？

この『エーベ』が，ごくせまい地域のみを舞台とし，本作で多くの謎を残したままであることは前述のとおり。また，卒業後は，主人公はすぐ誰かと結婚してどうこうというのではなく，たいがい空白期間をもっている。これは何を意味するか？　つまり，別の土地の物語，別の主人公たちの物語，あるいはルションやノイシュたちの，我々の知らない部分での物語が語られる可能性があるわけだ。

期待される続編だが，まず追加シナリオ集。それに『エーベルージュ2』，これはほぼ確実だ。今度はカダローラ全土を舞台とした育成SLGになるらしい。壁紙集もでるらしいぞ。

ちなみに，今回の『エーベルージュ』だが，PSとSSに，早くも移植が確定している。声優はしゃべりまくるのか，イベントは変化しているのか，それに発売時期すらも定かではないが，期待は高まるばかり。筆者は購入するつもりなので，読者も買うように。

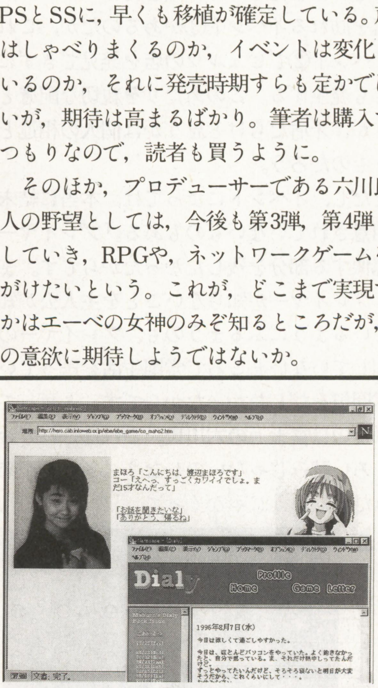
そのほか，プロデューサーである六川氏個人の野望としては，今後も第3弾，第4弾とだしていき，RPGや，ネットワークゲームを手がけたいという。これが，どこまで実現するかはエーベの女神のみぞ知るところだが，この意欲に期待しようではないか。

『渡辺まほろ』って誰？

エンディングの唄を聞いた人はオヤ？と思ったかも知れない。とくにグッド・エンディングのテーマソング「Ault Lang Syne」のほうだが，妙に幼さの残る歌いかたで，まるでトリフェルズの生徒の1人が歌っているかのようなのだ。

この歌い手は『エーベ』イメージ・ガールでもあるタレントの渡辺まほろ。なんと，1980年生まれの高校1年生なのだそうだ。本作をきっかけにFMVデスクパワーを入手。いまではもっぱらパソコン通信に熱中しているというから，興味を持った人は『エーベ』のホームページを訪れるといいだろう。URLは，http://www1.infoweb.or.jp/ebe/ebe_game/

ちなみにニフティサーブの富士通パレックス・コンテンツロビー（GO SPRX）もあるぞ。



▲ホームページでは登場キャラクターが日記を書いていたりと，うれしい企画ずくめだ

素朴なギモン① イベントが少なすぎる気がするのですが

友だち，いないんじゃない？

緑化週間でユーロスやミュラーに会えない人もいるだろう。ノイシュと課外授業で崖に行くイベント（1997年6月）や，ミュラーとのカップル魔法コンテストの参加(2001年11月)，モリッツとのひなたぼっこ（2003年11月）など，必ず発生するわけではないイベントが『エーベ』には数多く隠れている。これらには，特定の人物との関係の善し悪しや，主人公の能力値が影響しているようだ。

イベントが発生しても妙に尻切れトンボになってしまうという不満も聞く。ネルトのラブレター事件（2003年1月），カステルのネックレス紛失騒動(1997年4月)などが代表例か。

じつは，『エーベ』は選択がうまければ，格闘ゲームの連続技のようにイベントがつながっていく性質を持っている。未解決に見えるイベントの大半はこの形だ。

右図はコーとかなり仲が悪くても発生するイベントだが，大きく分けて五つのイベント終了パターンを持っている。2001年の7月23日からはじまって，早ければ当日に終了，うまく長引かせれば翌月のはじめまで引っ張ってこれるわけだ。

ところで，イベント①でまずい終了のしかたをしてしまった場合でも，イベント②は結果にかかわらずちゃんと発生する。さらにそのあとにはまたビュルツ（またはヘルムス）の店を訪れるイベント③があるのだが，これもイベント②でビュルツの店を発見できずにいても発生する。このあたりを親切な配慮と思うか，矛盾だらけと思うかは個人の相違というものだろう。

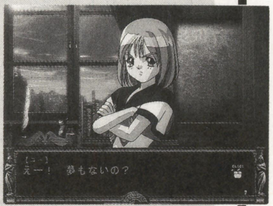
ただし，イベントによっては，本当に結末が用意されていないものもある。「プレイヤーが想像する部分を残したかったからです。また，プレイヤーが知らないことを主人公が知っているようにふるまうのも，プレイヤーの関知していないところで学園生活を送っている雰囲気をだしたかったからです」と語ってくれたのは富士通の六川氏。これはこれでおもしろい試みじゃないのかな？　冬コミが楽しみだね。そうじゃなくって。

▶サブキャラも，接しかたで態度が全然変わってくるのだ

イベント①　コーと森へ行き七色の花を見つけるの巻

2001年7月23日

- コーが探険にさそってくる
  - おもしろそうだね →「でしょ？」→ 七色の花を見つける
  - なんだそれ？ → コー怒る「私は探検家になりたいの。ルシヨン君は？」
    - それは……秘密 →「ケチッ！ 私は教えたのに」→ 夜中，コーを見かける
    - わからないんだ →「えー夢もないの？」→ 夜中，コーを見かける
- 夜中，コーを見かける
  - 声をかける → コーが七色の花を見せる「探検に行こう」→ 七色の花を見つける
  - 気まずいので声をかけない → コーとの関係が悪化したまま イベント①終了



▲コーとのイベントは本当に多い。陰のヒロインか？

2001年7月29日

- 七色の花を見つける
  - 危険だから今度にしよう → なにもわからず イベント①終了
  - やっぱり，採って帰ろう → ヘルムスさんに花のことを聞いてみよう

2001年8月1日

- ヘルムスさんに花のことを聞いてみよう
  - 一人で行く → 花の説明なし
  - コーと行く → 花の説明なし
  - ノイシュと行く → 花の説明を聞いて イベント①終了
- 花の説明なし
  - ノイシュともう一度来よう → 花の説明を聞いて イベント①終了
  - 植物図鑑で調べてみようか → 花のことがわかり イベント①終了

2001年8月2日

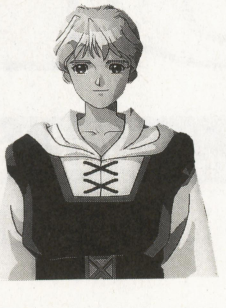
イベント②　コーと森へ行きビュルツの店を見つけるの巻（2001年10月21日）

イベント③　コーと七色の花について誰かに相談するの巻（2002年10月27日）

素朴なギモン② マニュアルで紹介されているのに会えない人がいるのですが

意外に見たことがない人が多いのがユーロスだろう。彼女は前半のみに登場するキャラ。コーとちがって，同じ部に入部して一度会っておかないと，以後のイベントにも現れないのだ。後半はよその学校に行ったままで，エンディングで再会できればラッキーなほうだろう。もっとむずかしいのは少年ノイシュかもしれないな，手間かかるから。オーレンさんは，筆者もどうしても発見できずにいて，ついにメーカーさんに聞いてしまったほどの隠者だ。六川氏曰(いわ)く，「オーレンさんはワーランド・シリーズのキャラクターで今回のゲームでは登場しません」。ぎゃふん。

ランクB
ユーロス
◀生き物好き（ただし虫はダメ）の彼女には，緑化週間にいろいろたずねることができるぞ



ランクA
少年ノイシュ
◀マニュアルに紹介こそないものの、周知の事実であるノイシュ男バージョン

ランクSSS！　オーレンさん
◀あらゆる手段を尽くしても，会うことかなわぬこの御仁に思い焦がれる人も多い（本当か？）。次回作なら会えるのかもしれないね

素朴なギモン③ 何度やり直してもエンディングが似たりよったりなのですが

このゲーム，パラメータ・ゲージを満タンにするのがえらくカンタンで，1年以上を残してあとは女の子を口説くだけの毎日となる。多くの人は，歴史部に入って創造魔法→治療魔法→文理系という効率的な学習方法を採っているようだ（筆者は武術魔法から上げるんだけどね）。それではエンディングの差異が少ないのはあたりまえというものだろう。

たしかに，どの女のコと仲良くしていたかとか，最終日で誰の告白に応じたかはかなり重要な要素ではある。しかし，エンディングには優先順位があり，たとえば創造魔力と治療魔力がどちらも高ければ，最優先である創造魔法の使い手になりやすい。下にパラメータの増減表を掲載したので，効率よくパラメータを下げてみてほしい。

また，グラフにはでてこない内部パラメータもかなり重要なので，最後の1年間で，自分のつきたい職業に関係のありそうな分野をのばすような学習をするように。人間はテストの点数だけではけっして推(お)し量(はか)れないのだ。

◀内部パラメータは，性格占いとして洋服屋で調べてもらえる

エンディングの一例

創造魔法の使い手
治療魔法使い
武術魔法使い
文学者　芸術家
科学者　探検家
旅人　商人
農家　教師

たとえば，創造魔法の使い手として銅像になるには，必要な学力は創造魔力だけ。あとは，優しさやカリスマ性，ノイシュの好感度という内部パラメータ（内なる宇宙ってヤツですか）が要求される。

学習・クラブ活動によるステータス及びパラメータの変動値

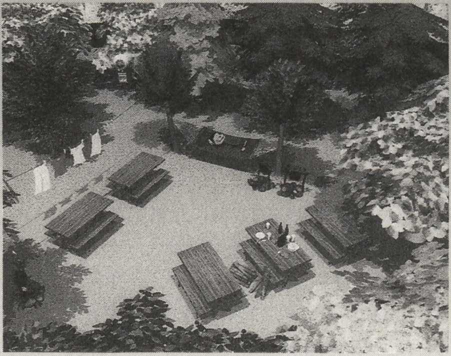
		状態	体力	文系知識	理系知識	感性	技能	治癒魔力	武術魔力	創造魔力	好感度	優しさ	勇気	向上心	好奇心	合理性	理解度	社会性	カリスマ		
武術学習	(成功時)	−3	+4				+3	−2	−1		+1	−2	+2					−1			
	(失敗時)	−4	+1					−2	−1		+1	−2	+1					−1			
文系学習	(成功時)	−2	−1	+3		+1	−1					+1	−1	−1		+1	+2	+1			
	(失敗時)	−1	−1			+1	−1				−1		−1	−1		+1	+1				
理系学習	(成功時)	−2			+3	−1		+1			−1	−2			+3	+4		−1	−2		
	(失敗時)	−2	−1			−1		+1			−1	−2			+2	+2		−1	−2		
芸術学習	(成功時)	−2	−1			+3	−2			+1		+2	−1	+1		−2		−1	+1		
	(失敗時)	−2	−1				−2			+1		+2	−1			−2		−1			
治療魔法	(成功時)	−2	+2		+1		−1	+3			+1	+2	−1					+2	+1		
	(失敗時)	−2					−1						−1					+2			
武術魔法	(成功時)	−2	+1	−2			+1		+3	−1		−2	+1					−1	−1		
	(失敗時)	−2	+1	−3						−1		−1						−1	−1		
創造魔法 ※1	(成功時A)	−3				+1	+1	+1		+3	+1	+1				−1	+1		+2		
	(成功時B)	−3	+1			+1	+1			+3		+1				−1			+2		
	(失敗時)	−2					+1					+1				−1					
静養		+9	−1				−1				−1	+1	−1		−2	+2	−1				
文芸クラブ	(成功時)	−2	−1	+3		+1	−1					+1	−1	−1			+1	+1		フェルデン	
	(失敗時)	−1	−1			+1	−1				−1		−1	−1							
歴史クラブ	(成功時)	−2	−1	+3		+1	−1					+1	−1	−1		+1	+2	+1		ノイシュ	
	(失敗時)	−1	−1			+1	−1				−1		−1	−1		+1	+1				
科学クラブ	(成功時)	−2			+3	−1					−1	−2			+2	+3		−1	−2	いない	フォルラーツ
	(失敗時)	−2	−1			−1					−1	−2			+1	+1		−1	−2		
生物クラブ	(成功時)	−1	−1			+1	−1			+1	+1	+1				−2	+1	+1		ユーロス	ミュラー
	(失敗時)	−1	−1			+1	−1					+1				−2					
美術クラブ	(成功時)	−2	−1			+3	−2			+1		+2	−1	+1		−2		−1	+1	いない	ヘレン
	(失敗時)	−2	−1				−2			+1		+2	−1			−2		−1			
魔法クラブ	(成功時)	−2	+1				+1		+3	−1		−2	+1					−1	−1	リンデル	
	(失敗時)	−2	+1							−1		−1						−1	−1		
テレスクラブ	(成功時)	−2	+1	−1	−1		+2				+1		−1	+1		−1	−1			カステル(かけもち)	
	(失敗時)	−2	+1	−1	−1								−1	+1		−1	−1				
演劇クラブ	(成功時)	−2	−1	+1	−1	+2	−1				+2				+1	−1	+1		+1	エルツ(かけもち)	
	(失敗時)	−2	−1	+1	−1		−1								+1	−1	+1				
音楽クラブ	(成功時)	−1	−1	+1	−1	+2	−1				+1	+1	−1			−1			+1	カステル(かけもち)	
	(失敗時)	−1	−1		−1	+1						+1	−1			−1					
リッカークラブ	(成功時)	−2	+2	−1	−1	−1	+2	−1			+1	−1	+1	+1		−1	−1		+1	ネルト ※2	
	(失敗時)	−2	+1	−1	−1	−1		−1				−1	+1	+1		−1	−1				
パーケットクラブ	(成功時)	−2	+2	−1	−1	−1	+2	−1			+1			+1		−1	−1	+1	+1	コー	
	(失敗時)	−2	+1	−1	−1	−1		−1				−1	+1	+1		−1	−1				
水泳クラブ	(成功時)	−3	+3	−2	−1	−1	+2	−1			+2	−1		+1		−2	−1		+1	ない	マリエン
	(失敗時)	−3	+3	−2	−1	−1		−1						+1		−2	−1				
武術クラブ	(成功時)	−3	+4				+3	−2	−1		+1	−2	+2					−1		スタンベルク	
	(失敗時)	−4	+1					−2	−1		+1	−2	+1					−1			
陸上クラブ	(成功時)	−2	+3				+3							+1	+1	−1				エルツ(かけもち)	
	(失敗時)	−2	+1				+1							+1	+1	−1					

※1）創造魔法の成功時の増減は2種類あるが，これはランダムだ。
※2）リッカー部に入ると，モリッツの好感度に影響するらしい。

GI 選ばせていただきます。

第14回：ジャングルパーク

鑑定師：板場利光



■デジタローグ　■エンターテインメント
■Windows3.1 & Macintosh　■5,600円　■発売中

ありったけの好奇心を持って イベント満載の島で遊ぼう

マウスでサルを操作し，野球盤やスロットレーシングなどのなつかしいオモチャが点在する島で遊ぶ――このソフトの内容を簡単に説明すると，こうなる。

「なんだ，いわゆるミニゲーム集なんだ」と思った人もいるかもしれない。それは半分だけ当たっている。たしかに，上記のようなミニゲームがおもしろいのは事実なのだが，じつは，『ジャングルパーク』の真の魅力はもう少し別のところにあるのだ。

下の地図を見ればわかるように，それぞれのゲームは離れた位置にあり，そこまでサルを移動させなければ，実際に遊べないようになっている。それでは，と，島中を歩いてみると……ジェットスキーやスノーボードなどのスポーツ器具から，露天風呂やキャンプ場といった観光名所，さらには海岸に落ちている貝やヤシの実まで，「サルを近づけるとなにかしらのイベントが発生するもの」があちらこちらにあることに気づく。これらを探していくのが，とてもおもしろいのだ。

きっかけは，人によってちがうだろう。窓拭き以外のイベントはないと思っていたビルを爆破できたときかもしれないし，自動販売機でジュースを買って飲む，などのささいなイベントを見つけたときかもしれない。いずれにせよ，そうしたイベントに出会っていくうちに，プレイヤーはいつのまにか「ここには何があるだろう」「今日はどんなイベントが見つかるかな」と，子供のようにワクワクしながら島を探検しているはず。そうなれば，もう『ジャングルパーク』のとりこだ。

冒頭で「半分だけ当たっている」と書いた理由が，やっとわかったと思う。この作品は，野球盤などのゲームを楽しむのではなく，イベントがてんこ盛りの島そのものを楽しむソフトなのだ。ミニゲームで遊びまくってもいいし，ガイドブックを持たずに自由気ままに旅をする気分で島を歩きまわってもいい。ただ，プレイヤーの好奇心のぶんだけ楽しさが倍増する――そんなふところの深さがある。

気軽にドップリとハマれる

『ジャングルパーク』の操作システムは，じつにシンプル。なにせマニュアルにも，

①サルの足元をクリックしてつかめば，あとはマウスを上下左右に動かすだけで，自由に歩きまわることができます。
②サルを赤いボタンの上に乗せると，特定の地形（ターン・テーブル）を回転できます。
③あとはだいたいわかります。

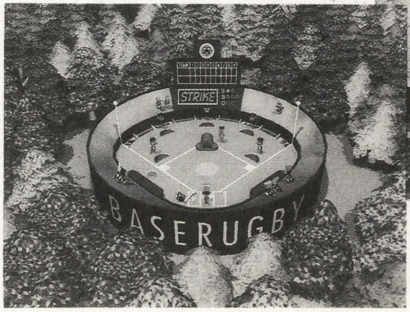
……としか書かれていない。ミニゲームで遊ぶときをのぞき，サルを対象物に近づける以外の操作はしなくていい（たとえば，サルをハンモックの目の前に移動させるだけで，自動的に寝そべったりトランポリンのように跳ねまわったりする）。いちいちメニューを開いたりコマンドを選んだりする必要がないから，プレイがじつにスピーディなのだ。

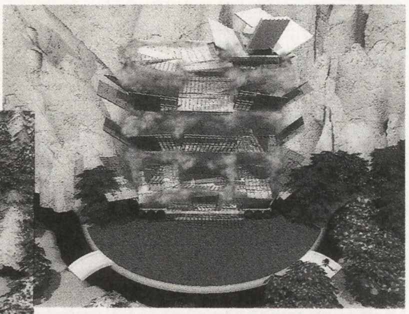
それでいて，用意されているイベント数はハンパではない。僕がプレイした感じでは，ほぼ1画面に一つ＝200前後はある。これだけあれば，そう簡単には全部のイベントを見ることはできないだろう。

複雑な操作やルールがなく，だれでも気軽に楽しめる。しかもボリューム満点……正直なところ，欠点をあげろと言われても僕には思いつかない。それほどハマってしまった。ぜひ，みんなもハマってみてほしい。

▲パッケージに印刷された島の地図。この島のいたるところに大小さまざまなイベント＆ミニゲームが用意されているのだ

▼ミニゲームは，スロットレーシングや野球盤，アイスホッケー，鉄道模型などだれもが子供のころに遊んだオモチャやボードゲームをモチーフとしている





▲隠された道や意外な仕掛けを発見したときのよろこびは，格別なものがある。ビル爆破もそんな仕掛けの一つ。ふだんはガラスの窓拭きしかできないが……？

©DIGITALOGUE Co., Ltd., SARU BRUNEI Co., Ltd. 1996.
※このゲームに関するお問い合わせは…㈱デジタローグ ☎03-5474-7741

R. Sakuma's

WILD*CARDS

佐久間亮介

先日，ついにというか『スーパーマッスルボマー』の基板を買ってしまった。これで我が家のCPシステムIIのコレクションは，とりあえず『ストZERO2』までのラインナップ中，半分がそろったことになる。まあ，対戦格闘ゲームに属するものならば，大半がそれなりにこなれた値段で中古が手に入るのだが，問題は残りのタイトル。『D&D』2作や『アルティメットエコロジー』などは，とても気軽に買える値段じゃない。しかも最初の『D&D』なんて，中古基板屋の店頭で見かけたことすらないんだけど……。どうやら，このコレクションも途中で挫折せざるを得ないみたい。CPシステムII自体が，まだまだ現役のシステムボードだけにキリがないし……。だから，思わず『カルテット』とかを買ってきちゃうんだよなぁ。とほほ，情けない。でもガンバる。

で，話は変わるが，この原稿を書いている8月20日現在，いまだ夏休みをとれずにいる。そんな切ない毎日で，僕の唯一の楽しみが仕事の合間や帰り道に，ゲーム・センターで遊ぶ『レイストーム』だったのだ。

最近のタイトー製のシューティング・ゲームは，どれも完成度の高いものばかり。『ガンフロンティア』のころから，少しずつ変わりはじめたように思ってはいたんだけど，それが一気に開花したのが『レイフォース』と『ダライアス外伝』。この2作は，それまでシューティング・ゲームから遠ざかっていた僕を，夢中にさせてくれるほどに魅力的だった。

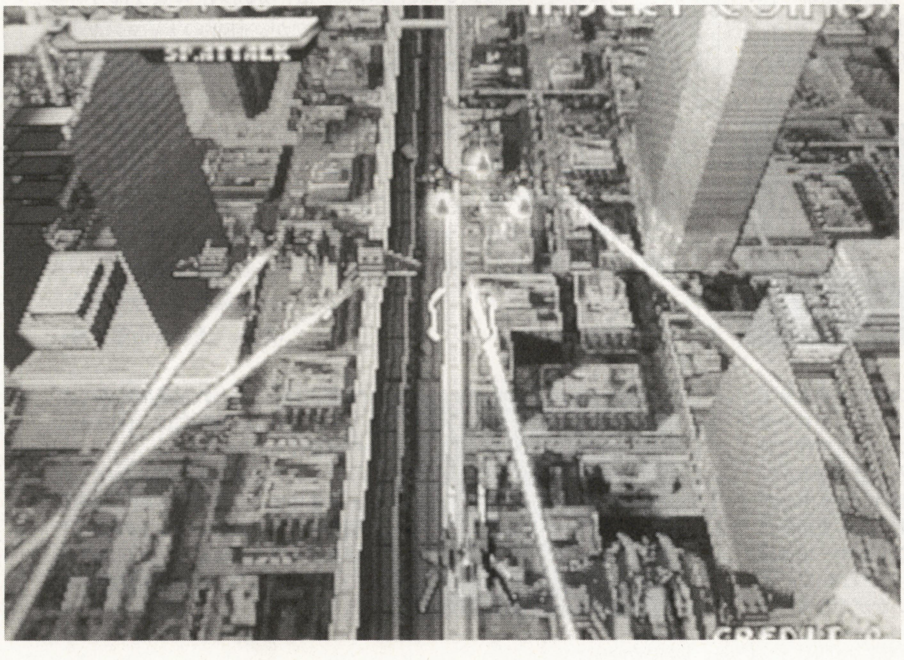
そんなタイトーの新作『レイストーム』，しかも『レイフォース』の続編と聞いて胸がときめかないわけがない。仕事がら，ゲーム・センターに導入される時期を聞いてしまった僕は，その日が近づくにつれ，頻繁(ひんぱん)にゲーム・センターをのぞくようになった。たとえのぞくだけでも，毎日のようにゲーム・センターに入るなんて，じつに久しぶりのこと。とにかく早く，この新作をプレイしたかった。

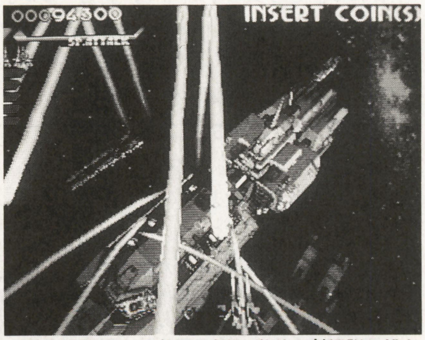
プレイしての感想は，おもしろいの一言。最初はちょっと画面がごちゃごちゃしてて，状況を把握(はあく)しづらいように思ったのだが，それも2～3回プレイすれば慣れる程度。『ダライアス外伝』のときもそうだったのだが，最近のタイトー・シューティングは一見すると派手な画面ばかりが目立つものの，しっかりとプレイヤーが全体を把握できるようにつくられている。『レイストーム』もしかり，うしろで見ているのと，プレイしてみるのとではまったく印象がちがう。このあたりは流石(さすが)。

何がおもしろいのかは，あえて書かない。ただ，ゲーム性にはまったく関係のない，ビジュアル面での演出がいやがおうにも気分を盛り上げてくれるのはすばらしい。アニメの『ガンダム』が好きな世代にとっては，モビルスーツのコクピットに実際に座ってみたいと少なからず思ったことがあるはず。で，実際にそれを実現したゲームが登場すれば，その雰囲気だけでドキドキさせられてしまう。『レイストーム』はそんな男の子の琴線(きんせん)を激しく奏でてくれる演出が満載されているのだ。

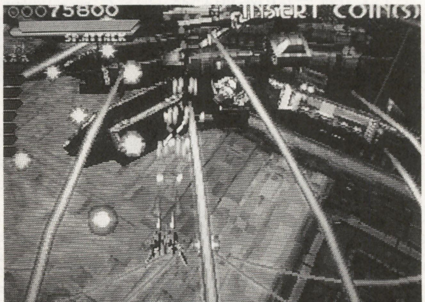
さて，この『レイストーム』，いわずと知れたPSとの高い互換性を持つボード上で開発されている。年末にはPS版の発売も予定されているが，僕としてはぜひとも本物がほしいところ。あ，でもCPシステムIIコレクターへの野望もあるし……，物欲はつきない。

No.4タイトー・シューティングへの目覚め





▲巨大戦艦からの激しい攻撃。単独で敵艦隊に挑むサマは，SF映画やTVアニメをホウフツとさせる



▲敵キャラのアクションは秀逸の一言。背景部分のカメラワークも見逃せない演出ポイントだ

ゲーム考現学

《第27回》“世紀末対決!! ときめきメモリアルvsアンジェリーク”

Written by 山田　整&永久機関

今月はちまたで話題の恋愛SLGを取り上げた。「対決」とは題したが，とくに採点などはしていない。あえてやるなら，ファンの数で判断する以外の方法はないというのが今回の主旨だ。

次回のテーマは“バトルロイヤル！ プロレスSLG総まくり”。次々回は飛行もの（フライト・シミュレータなど）各種。『ナイツ』その他を予定。イラスト・文字原稿も相変わらず募集中。

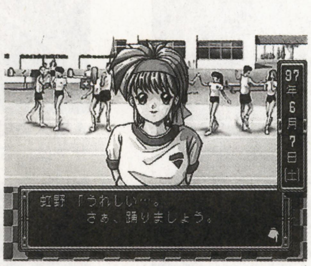
ときめきメモリアル

『ときめきメモリアル』は，3年間の高校生活を恋愛中心に再現したゲームである。自分を鍛えつつ女の子たちとの会話やデートを楽しみ，卒業式の日に意中の「あの子」に告白されることをめざす。音声つきの会話データ，デートのパターンの豊富さ，間断なく起きるイベントの総量はすさまじく，しかもプレイ・スタイルは自在に選べる。体育会系，理系，文系，遊び人……。「うる星やつら」から「タッチ」まで，幅広い（？）物語を再現可能だ。恋愛ゲームのほとんどが恋愛の成就を最大目標とする中で，このゲームはその過程にこそ楽しみがある。下の投稿も参照（一部修正・省略済）。

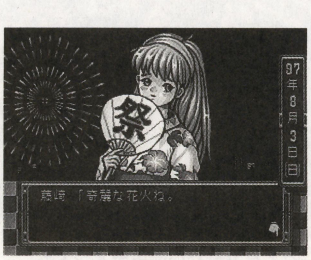
“高校に入学したキミは何をするだろう？　勉強，クラブ，遊び…何でもできるがすべてはできない。高校生活は3年間しかないのだから。だが『ときメモ』はプレイヤーに「新たな3年」を与えてくれる。

『ときメモ』に「〜しなければならない」という制約はほとんどない。この圧倒的な自由度は，『ときメモ』にストーリーがないことで生まれる。どの女の子がいつ，登場するか。どの女の子と，いつ，どこにデートにいくか——それらすべてがプレイのたびに変わるのだ。各々のプレイが，そのつど新しい3年間になる。そしてゲームは人間の基本心理「恋愛」をその中心に据え，舞台は誰もがイメージ可能な「高校」である。これで燃えないワケがない。だから，今日も僕らは『ときメモ』をプレイする。新しい3年間を求めて……。

「あなたの名字を教えてくれる？」　（文／相澤哲洋）”



▶『ときメモ』の楽しみかたは人それぞれだ。1人の女の子に狙いを定め，デートスポットを連れまわして反応を楽しむのもよし。女の子よりも甲子園優勝達成に燃えるプレイもあろう。だがゲームの本質はやっぱり「ときめき」だ。たとえば，体育祭のフォークダンスで気になる女の子が相手に回ったときのドキドキ……



◀神社の縁日に女の子が浴衣をきてきたときの気恥ずかしさ。バレンタインに女の子がガンバって手作りチョコを作ってくれたときのよろこび……。この種の快感はプレイヤーがゲームに「入り込む」ことで得られるので，ドライなプレイヤーには縁がないことだろう。だがたまには「ときめいて」みてはいかがかな？

アンジェリーク

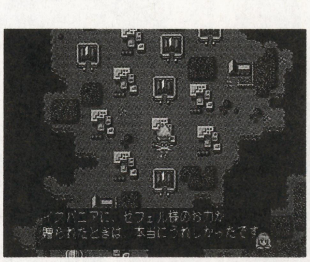
▶オープニングより，画面左側が主人公のライバルのロザリア。ゲーム自体は「守護聖たちを訪問し，自分の育てる惑星に力を送ってもらったり，会話をしたりする。いっぽう，デートなどをして愛を育むことも……。」仲のいい守護聖は簡単に協力してくれるし，頼まれもしないのに育成を手伝ってくれることさえあるのだ

主人公（アンジェリーク）はある日突然，自分が全宇宙を統(す)べる女王の後継者候補であることを知らされる。もう1人の候補は優等生でイヤミなロザリア。2人は実地に最終試験を受ける。二つの大陸のある惑星で，どちらが早く自分の大陸を発展させられるかを競うのだ。そして文明の発展には，宇宙を動かす九つの力が欠かせない。そのためには九つの力を体現する守護聖たちと親しくなり，自分の大陸に力を注いでもらう必要がある。そうして守護聖たちと親しくなると，時として「それ以上の感情」がめばえることもある。

「アンジェリーク，おめーさ，本当に女王になりてーか？」

恋と女王の座とどちらを取るか，それが思案のしどころだ。

……このゲームの良さは，なによりも「雰囲気」に負う部分が多い。「なつかしい」と表現した女性がいたが，往年のTVマンガ「魔女っ子メグちゃん」を思わせる設定に加え，純情な主人公が表面上はどうあれ根本的には自分に好意を持ってくれている男性陣に囲まれている……という環境は，これもかつての名作「キャンディキャンディ」やその時代の少女マンガに近い。ともあれ，あくまでも主人公中心に物語が形作られる『ときメモ』に対し，『アンジェリーク』は守護聖を含むすべての登場人物を主人公と同列にあつかっており，現に彼らを主体にした演出もある。ドラマはあらゆる場面で展開される……『アンジェリーク』はプレイヤーの想像力がそのまま楽しさに変化するゲームなのだ。　（斎藤　通彦&山田　整）



◀育成対象となった惑星の地表のようす。立ち並ぶ建物には，仲の良い守護聖のものが多い。

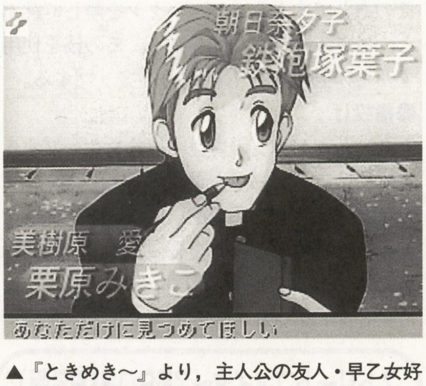
クリアだけを目標とするなら，ゲーム自体はわりと簡単。むしろ守護聖との恋愛をめざしているのに，育成を進めすぎたあまり「女王になってしまった」という問題も発生するほどだ

人生うらおもて

『ときめきメモリアル』にはよく指摘される欠点がある。それが「爆弾システム」だ。

主人公が特定の女の子と仲よくしていると，他の女の子が（なぜか）腹をたて，悪いウワサをばらまくのだ。そうなったら，どうすればいいか。

まず，友人であるところの早乙女という男に電話をする（彼は私立きらめき高校のゲシュタポと言われる男で，人間関係に対する彼の洞察はけっして誤たない）。すると誰がウワサの元凶であるかを教えてくれる。



▲『ときめき～』より，主人公の友人・早乙女好雄。完璧な情報網をほこる

そこで主人公はその女の子の腹立ちをおさえるため，（なぜか）彼女と町でデートをし，「好ましい」印象を与えねばならない。

このため主人公は心にもない台詞（せりふ）を吐く。

「恋愛小説の一場面みたいだね」

うおおやめてくれえ。

★

しかし「心にもない台詞」という点では，『アンジェリーク』のほうがはるかに上をいく。このゲームには『ときめき～』とちがい，恋愛以外の「本来の目的」がある。大陸を発展させ，女王になることだ。男たちの気をひくのも，勝つための手段にすぎない（ということに表向きはなっている）。

したがって，この大義のため，主人公は二枚舌，三枚舌の使いわけをする。「自立した女」を好む男に「女王候補はたいへんですか」と

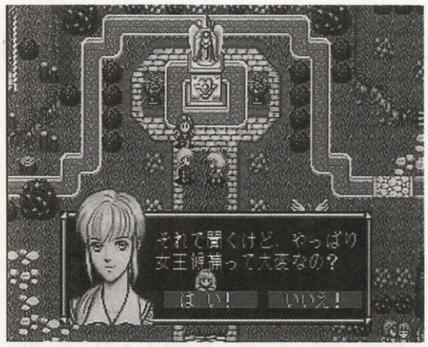
◀たしかに正しいが，何を高め合っているかには疑問が残る

聞かれれば「いいえ」と答え，翌日のデートで保護欲旺盛な男に同じことを聞かれれば，「はい」と答える。しかもそれは勝利のために「やらねばならない」ことなのだ。このとき，彼女に自己はない。

しかし男性プレイヤーは，つぎの瞬間には思うのだ。（待てよ，男社会で女の子というのは，日ごろからこういうことをやらされているのではないか）と。そして（われわれ男性も，じつは同じことをやっていないか）と。

人の心の闇をえぐりだす恐るべきゲーム，それが『アンジェリーク』である。

（桂　令夫）



▲男の子に適当に弱みを見せておく主人公。ホンネとタテマエの世界が展開される

対決はつづく

日本には「男性文化」「女性文化」というものがある。例として一番わかりやすいのがマンガだろう。少年マンガと少女マンガはそれぞれ別の読者を対象としており，その内容も表現手法も根底から異なる。性差による安直な文化の区別には（男女平等の観点から）反対する人もいるとは思うが，善し悪しはどうあれ，これが文化全体に多様性をもたらしていることは事実である。

ではコンピュータ・ゲームはどうだったかというと，「きわめて中性文化に近い男性文化」だった。これはゲームの作り手と遊び手の多く（とくにパソコンの）が男性だという，きわめて単純な理由による。本当に良質の作品は性差・年齢差をかなり超越するし，性差など関係ないソフトもあるからあまり目立たなかったが，現在までに発売されてきたゲームのなかに「若干男性よりの視点」のものが混ざっていることは否定できない。18禁ソフトなどは，男性文化の暗黒面の最たるものだと言えるだろう。

そして時は世紀末。コンピュータは「人間」を疑似的に再現できるほどに進化した。AVGやRPGなどで決まりきった反応しか示さなかった登場人物たちは，かぎられたパターンではあるが自由に行動できるようになった。そして当然のように問題が発生した。

「ゲームのなかの“人間”をどう描く？」

……リアルに再現するとそれこそ“ゲーム”にならない。結局のところ登場したのは文化だった。そう，恋愛SLGというのは，おそらくはじめて男性・女性文化を明白に意識してつくられたゲームなのである。

もちろん，これらのソフトは大きな反響を呼び起こした。しかしそれはいいことだと思う。これまで女性文化と男性文化は直接に触れ合うことはほとんどなかった（男が少女マンガを手にするときの反応を見ればわかるだろう）。交わることのないままに，それぞれが勝手な幻想を……一種の現実逃避の世界をふくらませていった。それがゲームという媒体を仲介にして，はじめて互いの姿を認識しようとしている。プレイヤーたちが自分の属する文化の幻想の部分を客観的に意識し，自分と異なる感性を持つ相手の意見に耳を傾けようとする動きが，少しずつではあるが生まれつつあるのだ。

その反動として，「リアルではない」論争や「勝手な幻想をいだくヤツがいる」現象などの諸問題もたしかに生じている。しかしそれについては，この際どうでもいいと言っておく。これらについては語りだすとキリがないし，程度の差はあれ，あらゆるゲーム，あらゆる物事につきものの問題であるから。

いずれにしても，『アンジェリーク』と『ときメモ』の熱狂的ファンの論争，対決は今後もおさまらないだろう。だがそれでいいではないか。建設的な議論は進歩と発展を生みだす。そのなかから女性文化でも男性文化でもない，新たな何かが生まれてくるかもしれない。

願わくば，これからもずっと対決をつづけてほしいものだ。

今月のイラスト

by　葉月

▶編集部に届くハガキは『アンジェリーク』のほうが多い。やっぱり熱狂度は『アンジェ』ファンが上か？　ゲーム性がないと『アンジェ』を非難する人は，おもしろければ良いゲームだという「基本」を忘れているのかも

レスキュー！COMPUTER GAME

メーカーがアナタの質問に直接回答する

このページでは，各ゲーム・メーカーのスタッフに，読者のみなさんから送られてきたコンピュータ・ゲーム関連の質問に直接答えていただく。いわば「誌上公開質問状・ゲーム編」。質問したいことがある人は，下記までどしどしお便りを送ってほしい。

●〒141 東京都品川区東五反田 1－11－15
電波新聞社 マイコンBASICマガジン編集部
「レスキュー！COMPUTER GAME」係

NiGHTS

Q 先日，『NiGHTS』をプレイしているときに，自宅で下記のコマンドを試してみたところ，画面にヘンな数字が表示されました。しかし，これがいったい何を意味しているのか，さっぱりわかりません。この数字は何ですか？

■謎の数字を表示させるコマンド

プレイ途中でポーズをかけ，L，R，Yボタンを同時に押す

【東京都品川区・禁断の裏技局長 25 才】

◀コマンド入力に成功すれば画面中央に8ケタの数字が。はたして，その意味は……？

A じつは，あの数字はナイトピアンとメピアンたちの，ナイツに対する好感度を示しています。ただ，どういう数字がどんな状況を示すのかは秘密にさせておいてください。愛情を数字で表わしちゃうのって悲しいですもんね。

（セガ・エンタープライゼス・花谷）

Q 発売日に本体といっしょに購入してから1か月，ようやく『NiGHTS』のオールAクリアができました。すでに何度かスタッフロールは見ていたものの，大偉業を達成したあとに聞く『DREAMS DREAMS』は格別でした。

本題ですが，じつはこの『DREAMS DREAMS』を，パソコンで演奏したり，自分で歌ったりしたいのです。ぜひ，楽譜と歌詞を公開してください。お願いします。

【神奈川県横浜市・相沢智仁 17 才】

A じつは8月9日から，弊社の通信カラオケ・システム「スーパープロローグ21（通称：セガカラ）」に『DREAMS DREAMS』が配信されています。相沢さんのように「自分で歌ってみたい！」というユーザーのかた，ぜひ次ページに掲載されている楽譜で練習して，セガカラ設置店で歌ってみてください。

（セガ・エンタープライゼス・花谷）

デカスリート

Q 先日，『デカスリート』の裏技らしきものを発見しました。砲丸投げで，パワーゲージが作動するときにラン／パワーボタンを連打しているとパワーゲージがつねにMAXになるのです。

そこで質問ですが，『デカスリート』にはほかにもウラ技が隠されていますか？　もしあるなら，それを教えてください。

【長崎県佐世保市・倉田竜司 14 才】

A 『デカスリート』には，倉田さんが発見したもの以外に，以下のようなウラ技が隠されています。

●100 m走

選手紹介のときに，←，→，Xの順にボタンを押すとでんぐり返し，↑，←，↓，→，Xの順に押すと，けんけん足で走る。どちらの技を使った場合も，記録に影響はない。

●1500 m走

競技中にアクション・ボタンを押すことでジャマな走者を吹き飛ばせる。しかし，これを使うとスタミナが減少してしまう。

●円盤投げ（砲丸投げでも使用可）

振りかぶりのときにLまたはRボタンを押すと，飛行船の進行方向が変わる。

また，円盤（砲丸）が飛んでいるあいだにLorRボタンを押すと，その軌跡が見られる。

●走り幅跳び

角度調整のとき，アクション・ボタンを押しているあいだに方向キーで↓↘→と入力し，そのあとでアクション・ボタンを離して跳ぶと，はさみ跳びをしてくれる。この技を使用すると，通常よりも跳躍力がアップする。

●槍投げ

スピードゲージの青色の部分をキープするように助走スピードを調節すると，ステップ投げと呼ばれる方法で槍を投げる。この技を使うと，さほど連打力を必要とせずに好記録をだすことができる。

（セガ・エンタープライゼス・花谷）

ストリートファイターZERO2（PS版）

Q アーケード版の『ZERO2』には，CPU専用キャラの真・豪鬼のほかに隠れキャラはいないようですが，家庭用ゲーム機への移植版には，隠れキャラはいないのでしょうか？　僕はPSユーザーなので，とくにPS版にいるのかどうかを知りたいです。お願いします。

【大阪市・真・豪鬼使いたい！ 18 才】

A PS版『ZERO2』では，アーケード版ではCPU専用キャラだった真・豪鬼が，プレイヤー・キャラとして使用できるようになりました。そのためには以下のコマンドを入力してください。

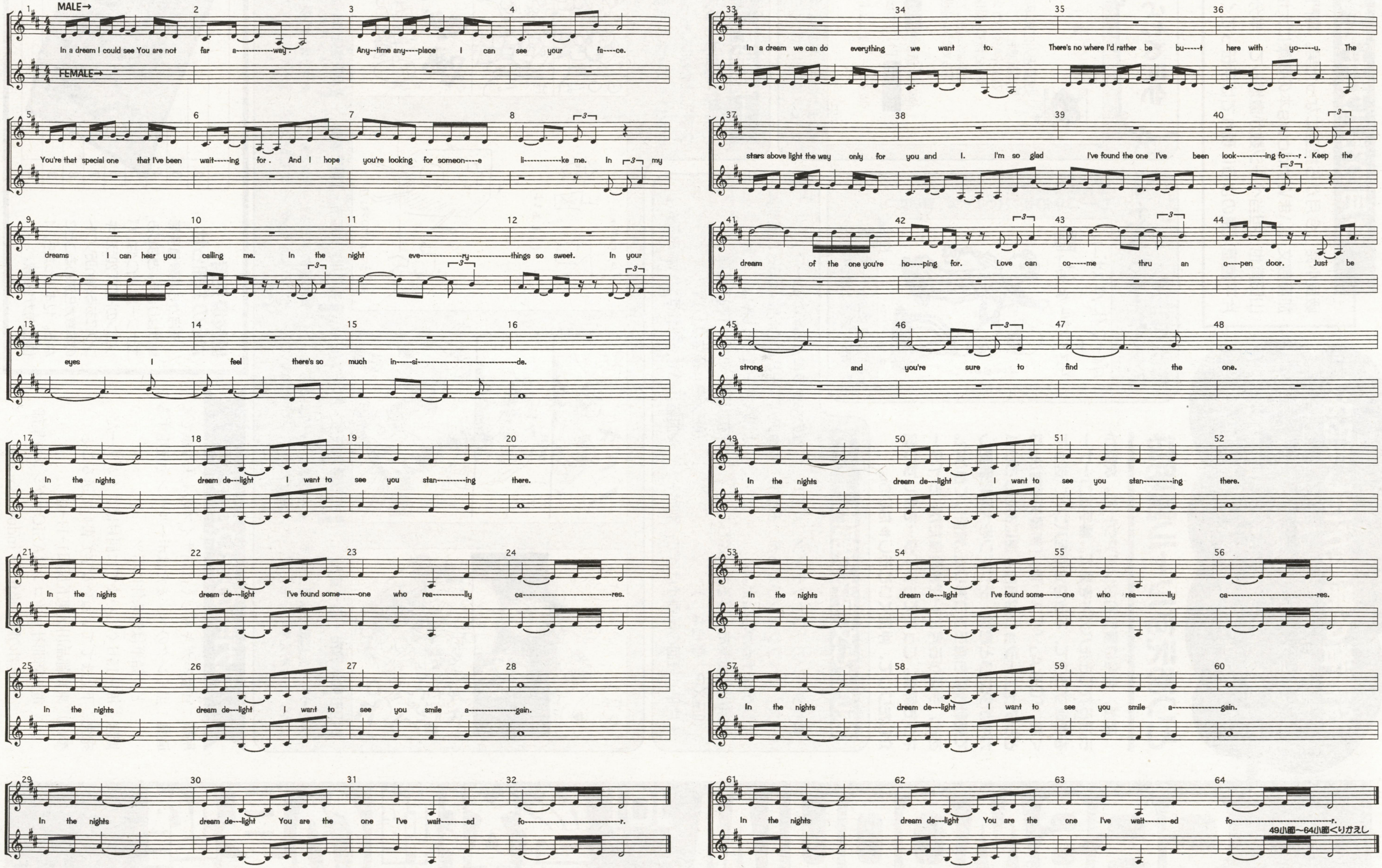
①キャラ選択画面で豪鬼にカーソルを合わせ，セレクトボタンを押す。
②セレクトボタンを離し，カーソルをアドン→春麗→ガイ→ロレント→さくら→ローズ→バーディー→豪鬼→ベガ→ダン→豪鬼の順に移動させる。
③セレクトボタンを押しながら豪鬼を選ぶ。

なお，真・豪鬼を1度でもだせば，次回から「豪鬼にカーソルを合わせてセレクトボタンを3秒以上押したあと，そのままセレクトボタンを押しながら選択」という方法で使えるようになります。また，この条件をメモリー・カードにセーブすることもできます。ぜひ，試してみてください。

（カプコン・福本）

DREAMS DREAMS

作詞・作曲：佐々木　朋子
訳詞：WORNELL JONES



読者の闘技場 for Windows95

投稿者の祭典がはじまるよ！

読者の闘技場が来月からまたはじまる。よーするに，エンターテインメント性のあるハガキを投稿してもらい，おもしろけりゃ掲載しようという読者参加コーナーだ。ちなみに責任者はやぶらーこと藪良小路。

今月のおハガキ選考人

藪良小路（今月から担当になった男。専門は洋ゲー）
加藤義文（いまWindows本の執筆に大忙しの人）
山田真也（担当ページ数が激増して，半分死んでいる）
片平鐘瀛（風のように現れては手伝ってくれる謎の男）

とりあえずルール説明な

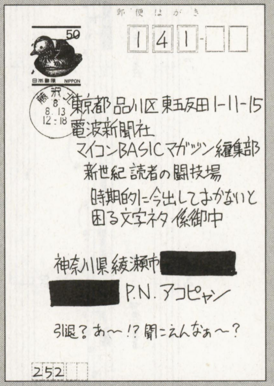
まだ，今月は暫定的なレイアウトだ。次回から送られてきたハガキを見て，勝手にコーナーを作成するので，不敵な企画をバンバン送ってくれ。「Q&A」「ベスト10」「無理矢理対決」などシチュエーションは自由。逆におもしろいハガキが少ないときは，デザインを大幅に変更して掲載枚数も減らすつもりだ。覚悟してかかれ。あと，今回から月に1〜2枚程度だが，ライターネタも解禁。こっちでもライターを少しずつ紹介したりして，仲良くいこうじゃないか。

輝け！明日のスターゲームデザイナー

栃木県宇都宮市 けーじゅうラギガ（0EXP／順位なし）

★とりあえずコーナーにしたが，来月もあると思うなよ

今月のさらしもの



神奈川県綾瀬市 アコピャン（0EXP／順位なし）

★ひそかにハガキの裏にギャグ。サービス精神のかたまりらしい

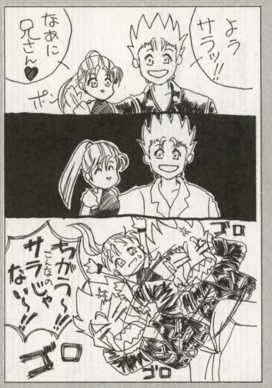
狭いけど文字ネタ部門（今回は0EXP）

●サターンの『ファイティングバイパーズ』にペプシマンがでるが，どのあたりが脱げるか心配だ。
神奈川県横浜市・みるきぃぷりん（0EXP／順位なし）
★片平「表面の印刷がはげて，別ゲームのキャラになるのかぁ〜？」

●アパ○ードのCMによると，芸能人は『ハガー命』らしい。
神奈川県大和市・TNT爆弾（0EXP／順位なし）
★加藤「いや，それはない。ぷぷん」

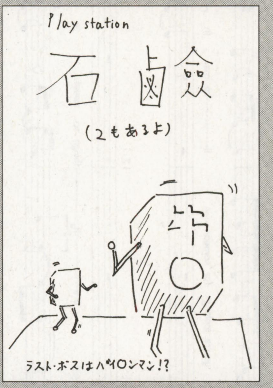
一般部門（今回は0EXP）

飛燕昇龍脚はイラストもそうだが，文字も読めない。もっとていねいに書かないと文字ネタも載らんぞ。

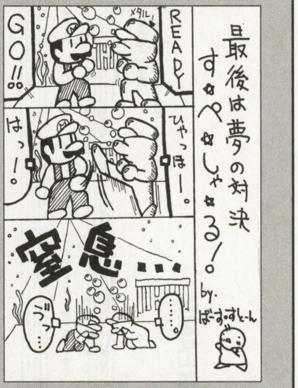


山形県米沢市・おーすん（0EXP／順位なし）
★どっちを先に載せようか迷ったが，とりあえずこっちだな。

山形県米沢市・おーすん（0EXP／順位なし）
★今回はしゃーないからセットで載せたけど，次回はないで。



神奈川県大和市・TNT爆弾（0EXP／順位なし）
★中国のやせるセッケンとか，ドイツの人体セッケンとかでるんか。



福岡県飯塚市・ばーす・すとーん（0EXP／順位なし）
★マリオ64を見ると今は亡き陽の字がやりこんでたことを思いだす。

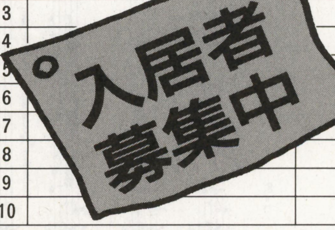
ハガキの送りかた♡

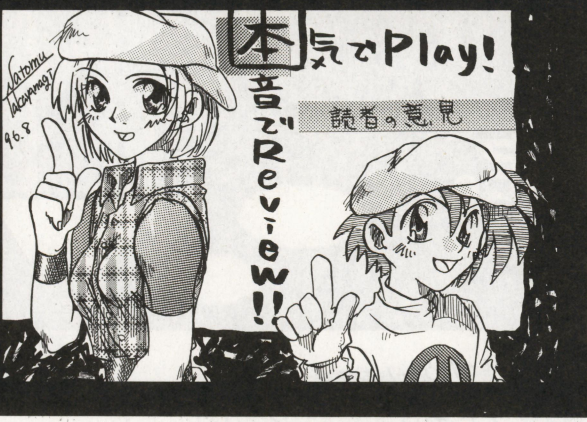
用紙：官製ハガキもしくは同サイズの丈夫な紙で
道具：黒インクのペンまたはボールペンを使用すること。鉛筆は無条件にボツ
期限：毎月15日ぐらいまでに届けばタイムリーだ
宛先：下記までていねいな字で書いて送ること
〒141 東京都品川区東五反田1-11-15
電波新聞社マイコンBASICマガジン編集部
「読者の闘技場forWindows95」係

闘技場会館からのお知らせ

来月から経験値争奪戦がはじまる。おなじみエナジードレインは，パソコンのHOT20ランキングにあるWin95ソフトの本数から決めることになる。12本あったら，1位と2位が1割減。

1	
2	
3	
4	
5	
6	
7	
8	
9	
10	





読者の意見★★★★★★★★★★★★★★★

ホンキでPlay ホンネでReview!!

こんにちは。大出綾太（人物月旦）です。

今年はめずらしく夏に“夏休み”がとれたので浮かれてたら，40度近い高熱がでてしまい，猛暑のなか3日間もふとんにくるまってました。夏場の高熱はこたえますね。体温が上がれば体感温度が下がるかと思ってたら，全然関係なかったみたいです。暑いものはやっぱり暑い。これが夏休みの自由研究の結果でありました（トホホのホ）。

タイトル・イラストは茨城県稲敷郡・**高柳里夢さん**です。今月もたくさんの投稿ありがとうございます。それでは読ホンです。

読者間レビュー 『スーパーマリオ64』（ニンテンドウ64／任天堂）

僕のまわりにいるゲーム好きの友だちは，総じて「マリオ」が嫌いなようです。それはゲーム自体が嫌いなのではなく，マリオというキャラクターそのものが嫌いなのだそうです。彼らは「どうして任天堂はあんなヒゲ親父をいつまでも看板キャラクターに使っているんだろう」と言います。

わからないでもありません。看板キャラとしては，性別感をあまり感じさせない，動物をデフォルメしたような，たとえば「ソニック」や「カービィ」，またはディズニー映画にでてくるようなキャラのほうが違和感なく，より広い層に支持されるのかもしれません。マリオは風貌のかわいさ，コケティッシュさから人気者になったのではなく，マリオのでているゲームはどれもおもしろいから，マリオのゲームならば安心，というブランド・イメージから人気者になったキャラだからです。いわば作り手側のマリオに対する愛着が，現在のマリオを作り上げたのでしょう。それにゲーム画面がよりリアルになり，画面上のキャラがただの記号とは思えなくなってきた最近では，よけいにマリオに違和感を感じるのかもしれません。

ですが，ただマリオだから，という理由で，こんなにおもしろいゲームをみすみす見のがす手はありません。僕は，今回の『マリオ64』は半分『ゼルダ』だな，と感じています。ある限られた世界をあっちへ行ったりこっちへ行ったり。ここで何かをするためには，べつのどこかで何かをしなければならない。あっちへ行くためにはこっちで何かをし，その結果あっちへの道が開ける。そんな風にして少しずつパズルは解け，少しずつ世界は広がり，変化していく。ね，『ゼルダ』でしょ？

マリオはたしかに“お子さま向け”のイメージが強くて，20才をすぎた人間がするのは少し恥ずかしいことなのかもしれません。しかも現在のゲームの世界でムーブメントを起こすのは，僕のような20才すぎの人間たちですから，『マリオ64』が伸び悩むのも「むべなるかな」とも思います。

僕が「これはおもしろい」と感じているからといって，だからあなたもやりなさいよ，なんていうキモチはありません。でもマリオだから，お子さま向けだから，という理由だけでヘンに嫌うのはもったいないなあ，とは思います。たとえそれがお子さまランチでも，僕はおいしいものはおいしいと感じていたいからです。

【大阪府堺市・松井謙幸21才】

読者間レビュー 『英雄伝説IV～朱紅い雫』（PC-9801／日本ファルコム）

僕は現在，日本ファルコムの『英雄伝説IV』に大熱中している。僕はRPG好きで，とくに『英伝』シリーズは気に入っているが，もっとも新しい『英伝IV』を僕なりに評価してみた。

『英伝IV』にはメイン・シナリオ，つまりエンディングへたどり着くために解くべきストーリーのほかに，オープン・シナリオという依頼を受けることによって起こるショート・ストーリーのようなイベントがたくさん用意されている。これを解かなくてもクリアは可能だとマニュアルには書いてあるが，そんなことをするには，レベル上げにかなりの時間を費やさなくてはならない。だから，オープン・シナリオというものは報酬額にかかわらず，すべて解かないとあとでツラくなる。

仲間を自由に選べるようになったのはうれしい。しかし，自由に代えられるのは2人までというのが残念（ストーリー上の都合だろうが）。また，いろいろな仲間を入れて旅をしたいのだが，仲間はパーティに加えないことには強くならないし，多くの仲間を均等にレベルアップさせるのも大変。中盤以降はこれと決めたメンバーで冒険するしかないのだろうか。それに，弱いキャラを強くしたければ，少し前の街へもどるのはもちろん，戦闘時はわざと前列で戦わせ，ほかの者は待機している必要がある。攻撃が命中しないとレベルが上がらないから，面倒とも思える。

もう一つ気になったのは，ディスクの入れ替え。戦闘，街，フィールドなど，場面におうじてディスクを入れ替えるのは大変な作業だ。ハードディスクのない人には，かなりツライだろう。

ついでになってしまったが，戦闘システムは工夫されている。フィールド画面がそのまま戦いの場となるのだが，その際キャラごとの移動力におうじて行動を行ない，敵に接近して攻撃するといったシミュレーション的な戦闘である。『ファイアーエムブレム』を思いだしてもらえば見当がつくと思うが，唯一の欠点と思われるのは，その時間である。敵味方ともに1人ずつ行動するために時間がかかる。弱い敵や，複数の相手を遠距離から攻撃する魔法を使う敵が出現すると，短気なかたはイライラしてくるかもしれない。しかし戦闘アニメの多彩な行動パターンは一見の価値ありなので，ぜひ見てほしい。

これは僕が多少きびしめの評価をした結果で，決して『英伝IV』がダメであると言っているわけではない。ストーリー主導型のゲームとは少しちがう雰囲気で，プレイしていて気分のいい傑作であることは保証する。

【群馬県高崎市・巽　洋平17才】

■大出：『英伝IV』に関しては，静岡県浜松市・JFFクンから「おもしろいけれど感動の要素がものたりない」，富山市・シスタムクンから「オープン・シナリオが活かしきれてなかった」という意見もきている。どの投稿にも共通していたのは『IV』は『IV』で十分におもしろいが，どちらかというと『III』のほうが良かった」という感想だ。

来月の読ホンでは，ちょっとした発表をする予定。期待しないで待っててね。

ゲームミュージックCDに関する話

いきなりですが、ベーマガを毎月読んでいると、ここ１、２年でゲームミュージック(以下ＧＭ)ＣＤの発売タイトル数がとても増えていると思いませんか。３年前には、20タイトルで過去最高と言っていたのに、今では40タイトル以上になる事もしばしばあります。このように、現在のＧＭ業界はタイトル数ではとても盛り上がっています。しかし、そのタイトル数にもかかわらず、売り上げ枚数の事になると、今年上半期の実績は決して良いと言えるものではありませんでした。この理由に関して、僕は以下のように考えています。

まず、最初に考えるのは、やはりＧＭＣＤそのもののクオリティの低下です。これについて細かく見てみると、１つは『ときメモ』のドラマＣＤが売れ出して以来、似たような企画系ＣＤが安易に製作されるようになった事が原因だと思います。以前のＧＭ大賞で、『＋αで売れるようなＣＤが乱発されないことを願いたい』のようなことが書かれていたと思いますが、今がこの状況なのではないでしょうか。

またクオリティ低下のもう一つの原因として、これは個人的な見解になりますが、最近ＣＤ会社の移籍が激しくなり、一定の状態を保てていないように思います。今までビクターから出ていたナムコのＧＭがＮＥＣアベニューからリリースされました。カプコンもソニーからビクターに変わったようです。また、葉山宏治氏や田中勝己氏など個人アーティストにもこの傾向が見られます。ＧＭ大賞でのタイトルを見れば特定のレーベルからのＣＤが好成績を収めている事から分かるように、一定の質を保つ事は重要だと僕は考えています。

さて、今まではＧＭＣＤそのものについて述べましたが、ＧＭＣＤを宣伝するメディアにも問題があります。特に、各ゲーム雑誌における対応はひどいもので、「普通のＣＤ情報載せるなら、ＧＭＣＤの情報載せろ」と言いたくなる事も結構多いです。ＧＭの情報もゲームの情報の一種として取り扱うべきだと思います。また、ラジオのゲーム情報番組でも、もっとＧＭを流してもらいたいものです。

ゲームプレイヤーの世代が変わり、ＧＭに対する認識も変わろうとしている今、ＧＭがどのようにしてその魅力を見せるかが今後の課題になってくると思います。現在のままでは、ＧＭ業界は見かけだけのものになってしまいそうな気がします。

P.S 夏の風物詩となっていた GMフェスが無くなったみたいで、本当に残念です。復活を望みます。

City Checker (age.18) 8/18

GM

ゲーム・ミュージックCDに一言いいたい！

▲【大阪市・City Checker18才】……今月発表されたGM大賞の結果を見ても，最近のGM界がパワーダウンしているという気がしてしまう。何とかならないかなぁ。そうそう，毎回GM情報をありがとう。重宝してます

ゲームツール

作ったゲームを発表できる場の提供を望む

▼【岐阜県安八郡・ウィスダー21才】……パソコンではなく家庭用ゲーム機で，自分でゲームが作れるというのが，この手のソフトの最大の魅力だと思う。ぜひ発表の機会の充実をはかっていただきたい

コンストラクションソフトで作品のキャッチボールをしよう。

現在、パソコン、コンシューマー問わずコンストラクションソフトが発売され続け、特に、プログラムを作りたくても作れなかったコンシューマー市場でのコンストラクションソフトは勢いがあります。

ゲームを作る喜びと、苦しみを味わう事ができ、与えられた環境で他人とはひと味違ったものを作ろうと努力し、それを世間に発表する。これこそがコンストラクションソフトの魅力です。

ただ、コンシューマー市場においては「発表」の段階でのシステムがまだまだ未熟かな、と思います。

パソコンでは随時、他のユーザーに発表できるシステムが整っています。例えば、コンシューマーのユーザーには信じられないかも知れませんが、アスキーのパソコン版ツクールシリーズは、いかに５，６年前に発売したツクール作品であろうとも販売元のアスキーが責任を持って発表できる機会をサポートしています。「ソフコン」という雑誌がそれにあたります。「ソフコン」では、ツクール作品を随時募集し、付属のＣＤに収録しています。おかげでかなり長い間ツールを使用する事が出来る安心感があります。

コンシューマーのコンストラクションソフトは、コンテストなどは確かにありますが、それが１回から数回で終わってしまい、後は、一生懸命作っても、回りの友人にしか見せる機会が無くなってしまい、自然とそのコンストラクションソフトの価値が下がります。

ソフトメーカーさんには何とかこの「発表」段階でのサポートを確立してほしいと願います。コンストラクションソフトは、発表できる機会が失われた時点で死にます。この「発表」の機会をできる限り長期間、多回数続けていく事が、コンストラクションソフトを発売したメーカーの義務であると思います。当然、ユーザーはそれに応えていくことが必要ですよ。でないと、他人に発表してなんぼのソフトですから、発売直後しか話題にならず、もったいないですよね。

優秀作品を集めて廉価で販売して行けそうな市場はＴＡＫＥＲＵやプレイステーションなどのＣＤ－ＲＯＭだと思います。マスクＲＯＭ市場ではむずかしいかな。例えばＰＳでは、プレプレにメモリカードデータを入れる、または作品を入れる。ＣＤ付き雑誌でも同様の事ができます。

受け身のゲームユーザーが増加する中で、主体的にゲームを作り、個性をアピールできることが出来るコンストラクションソフトが多く発売されることはゲーム業界にとってもそれをくい止める、よい傾向ではないでしょうか。

さあ、やった事のないユーザーの皆さんも、ゲームを自分で作ってみませんか。ゲームを作るプロセスを体験する事によって受け身では味わえなかった不思議な、チャレンジしてみようといった感覚が芽生えてくるはずです。同じツールを使っても一人一人全然違うものが出来てきます。世界に１つしかないあなたが作ったゲームです。どんどん他の人にプレイしてもらいましょう。

常に作品を発表できる本誌は、ツール発表の媒体としても活躍して欲しいなぁと思っているのですが、どうでしょうか。ぜひ！。

ユーザーとユーザー間で、作品のキャッチボールの機会が多くなる事を願って。

1996/7/2　今は「デザエモン＋」でゲーム製作中の　ウィスダー（Wisder）

ゲームボーイポケット発売記念!!

(超)オススメGBソフトリスト

にちはっ！コアラですっ!!
とうとう出ましたっ！『ゲームボーイポケット』!!
さぁ 今こそGBに栄光をとりもどすのだっ!!
というわけで ポケットの発売を祝して そして
GBの前途をすこしでも あかるくするために
今回は オススメGBソフトをリストアップ！
これをみなけりゃ ソンをする!?
コメントもつけたので 参考にしてね
では はじまり はじまり～

☆ゼルダの伝説 夢をみる島／任天堂
あのゼルダのGB版！
断言しましょう！ SFC版をこえてます!!
キャストも 超ゴーカだァァァ!!

☆Sa・Ga2／スクウェア
いわずとしれた GB-RPGの最高峰!!
やったことない人は まよわず買いっ!!

☆ロックマンワールド5／カプコン
定番の アクションゲーム！
説明不要の おなじみシリーズ!!

☆ウィザードリィ 外伝II／アスキー
ディープなWizフリークも納得の日本純製！
シナリオは ベーマガで おなじみの
あの ベニーさんだァァァ!!

①

☆リトルマスター2／徳間書店インターメディア
ノリは軽いが 完成度は 激高！
かくれた超名作RPG+SLG!!

☆ヨッシーのクッキー／任天堂
長くあそべるパズルゲーム！
もっていてソンはしませんよ!!

☆FF外伝 聖剣伝説／スクウェア
じつは 聖剣シリーズの 1作目は GBで
しかも FFの外伝だった!!
ドラマティックなシナリオに メロメロッス！

☆パロディウスだ！／コナミ
GBの名作シューティング！ パロの魅力を
そのままGBに つめこんだ!!

☆スーパー桃太郎電鉄II／ハドソン
テーブルゲームの 定番、そして 名作！
長旅のお共には コレしかないでしょう!!

☆ゴッドメディスン／コナミ
コナミがはなつ オリジナルRPG!!
オーソドックスなシステムで 安心してたのしめます！

ホントは もっと いっぱい
紹介したいんですけど スペースの
都合上 悩みぬいた末 この
10本にしぼりました。
この10本については 自信をもって
オススメできます！
ぜひ 1度やってみて下さいね！

②

GB

オススメのゲームボーイ・ソフトは，これ

◀【三重県津市・コアラ?才】……おなじみになりつつある、コアラクンのゲームボーイ投稿。ゲームボーイポケットは意外と好調らしくて、新作の予定も増えているぞ

読者間レビュー

『レイストーム』（アーケード／タイトー）

▼【鹿児島市・MIG-29 23才】……このゲームへは大阪市・多根清史さんからも投稿があったけれど，ロケテスト版での感想なのか製品版でのものなのか判断できなかったので，MIG-29さんの投稿を掲載した。じつは多根さんの意見はこれのまったく逆でした

読者間レビュー

レイストーム（タイトー）

By MIG-29(KOF96はクラウザー・アンディ・ラルフ)

「最近の弾幕だらけ・ボム必須のシューティングに拒絶反応を示した自分でも楽しめるシューティングがまた一つ増えた…」

これが自分の『レイストーム』に対する率直な感想である。

話は前後するが、自分は最近氾濫している東亜系ボム付シューティングを毛嫌いし、『ゼビウス』『スターフォース』『グラディウス』『ギャプラス』『ゼクセクス』と言った「古き良き」シューティングを好む人間である。しかし、『レイストーム』は最近のシューティングとしては不思議にも自分の嗜好に合ってしまったのである。何故自分はこのゲームに魅了されたのか？

まず、初期難易度が低く押さえられている点である。最近のシューティングは1面からかなりの難易度の物が多いが、攻撃システムに独自の要素を詰め込んだゲームの場合、システムを覚えようとしても初期難易度が高ければそれを覚えるどころでなく、結果として理解されぬままプレイしなくなる。しかし『レイストーム』の場合、1面のボス以外の敵では一部の空中敵と戦車しか弾を撃たず、しかもその頻度は異様に低い。しかし、そのお陰で『レイストーム』の特徴である「ロックオンシステム」がもたらす数々の効果をじ〜っくりと体験でき、このゲームの何たるかを多少理解できた。

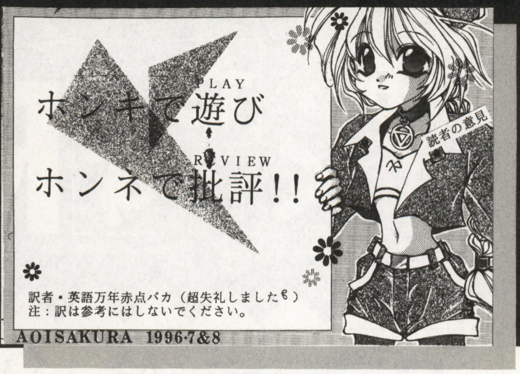
第二に、『弾を見てから避けられる』と言う点である。前述の通り、隙間無くばらまかれる弾を避けるのにドット単位のパターンが必要な最近のシューティングは嫌いである。だが古い物だと弾の動きが「自機を狙ってから撃つ」だけなので、それを一瞬見てから避ければ良かった。さて『レイストーム』の場合だが、雑魚はともかくボスの攻撃の大部分が何と『弾を見てから避けられる』のである。2·3面ボスの誘導レーザーも自機の方向へ来るのを確認してから避けられるし、極端な場合、避けパターンをあまり作らなくてもアドリブでゲームを進めることが出来るのである（現に自分はアドリブで4面まで行ける）。しかも、弾の数も面が進んでも比較的少ないので、過剰な圧迫感を感じずにプレイできる。（さすがに終盤は攻撃が激しくなるが）

ポリゴンハードの採用により従来のスプライトゲームとは一線を画した敵キャラの動き（特に高次面ではポリゴン物ならではの変形をする可変ロボが出る！）とより強化された演出、稼ぎたいという気を起こしてくれる点数システム、綺麗な音楽（前作・レイフォースをやっていたなら涙物）と目を引く要素がかなり詰め込まれている『レイストーム』であるが、これらに加え先に述べた二つの要素のお陰で、最近のシューティングとしては珍しく純粋に遊べるゲームとして仕上がっている。

最後に。「バトルガレッガ」の様な激辛シューティングもいいが、「レイストーム」の様な下手でも遊べるシューティングもたくさん出てくれれば、シューティングの未来は明るいのだが…。

P.S.9月号のアーケードゲームグラフィティで出てきた『ザビガ』『Bウィング』だか、マイコンソフトさんの方で移植してくれないかな〜（機種はWindows95で…）

96/08/13 PC-9821Bs(With Pentium ODP)+Wordpro96にて



▶三重県鈴鹿市・葵さくら

ときメモ

恋愛SLGではない『ときメモ』

▶【神奈川県逗子市・CPU司23才】……新しい見解です。ボクはこの考えかたに共感しますね。「学園生活の本分は恋愛にあり」というノリで作られたSLGといったところでしょうか。なお、補足部分は掲載不要との要望でしたが、こちらの判断でその一部分のみを掲載しました

ときメモって「恋愛ＳＬＧ」なんですか？

「ときめきメモリアル（ときメモ）」についての論議が活発になっていますが、どうも「恋愛ＳＬＧ」という言葉にこだわり過ぎている意見があるように思われます。まあ、ＰＳへの移植が発表されて以降、専門誌の多くがときメモを恋愛ＳＬＧとしての側面からばかり紹介していたように思いますから、ある程度しかたがないのでしょうが……。

ときメモは、恋愛云々の前にまず、架空の高校での３年間の学園生活を楽しんでもらおうとする、「学園生活ＳＬＧ」なのだと思います。恋愛だけを描きたいのであれば、「下級生」のように学園生活のイベントをばっさりカットしてもよかったはずですが、ときメモはそうはしていません。それに、勉強するのも遊ぶのも、部活に入るのも自由ですし、その自由な選択に対する見返りを学園生活のイベントの中にきちんと用意しています。

さらにその「学園生活」は、一昔か二昔前のマンガ的な世界に立脚しており、さまざまな設定はリアルであることよりも「お約束」であることのほうを重要視しています。端的な例が番長や紐緒さんの存在でしょう。そのため、シリアスさよりはむしろおもしろおかしい雰囲気のほうがより強く感じられるのですが、そのへんの妙なバランスこそがときメモの世界の特徴なわけです。

そして何よりも、「ゲームとしてのおもしろさ」を最優先にしています。何度でもプレイを楽しんでもらえるように、学校の定期行事は必ず、パラメータを参照したり、乱数を使用したり、プレイヤーに選択の余地を残したりして、展開をワンパターンにさせまいとしています。デートにしても、ひとつの場所での会話パターンを必ず複数用意していますし、同じ場所で連続してデートするという安易な攻略に対するペナルティを用意しています。それに、あれほどたくさんのミニゲームが挿入されているのも、単調で起伏のないゲーム展開になるのを防止するために他なりません。

こういった前提がある以上、ときメモが恋愛ＳＬＧとしてのリアリティをある程度欠いているのはむしろ当然のことです。女の子とのやりとりが型にはまり切っているのは、古くさいマンガ的なお約束を重要視しているからですし、デートのシステムが単純なのは、シンプルにすることでデートをいろんな場所でたくさん楽しんでもらおうとしているのです。いちばん問題にされる「爆弾」にしても、リアリティよりも、ゲームとしての緊張感を与え展開に変化をつけることを優先したからこそ存在するわけです。

ですからときメモは、恋愛ＳＬＧと呼ぶよりはむしろ「学園生活ＳＬＧ＋デートゲーム」と呼ぶほうがより実態に即しているのではないかと思います。「恋愛ＳＬＧ」という言葉を安易に使うことで、「恋模様をリアルに描いた恋愛シミュレータ」というようなイメージがひとり歩きしてしまうのは、とても残念としか言いようがありません。

爆弾の存在や、爆弾を回避せんがための主人公の八方美人的な振る舞いを「現実からかけ離れている」とする意見は確かにもっともだとは思うのですが、以上述べてきたように、ときメモは恋愛シミュレータを目指した作品ではないのですから、それを理由にしてときメモという作品を責めるのはお門違いなのではないかと思います。どうでしょうか？

ＣＰＵ司（２３）

＊補足

にもかかわらずなぜときメモが「恋愛ＳＬＧ」として評価されることが多いのかと言えば、それはとりもなおさず「（マンガ的）学園生活ＳＬＧ」としての基盤がしっかりしているからだと思います。

ときメモは、高校３年間を連続して描き、学園生活の節目となるイベントをたくさん盛り込み、そのほぼ全てに女の子を登場させています。そのため、プレイヤーが多少の想像を加えれば、あたかも出逢いから卒業までの連続した時間を女の子と共有したかのような感覚を得ることができます。

その感覚を得ることができれば、それは容易に「女の子に対する親近感」に変化しえます。その親近感が、「恋」に近い感触を生み出しているのでしょう。

ときメモ

恋愛ゲームを通して心理を推しはかる

◀【神奈川県横須賀市・砂の山23才】……ちょっとむずかしいですが、こういう見解もあるということで掲載しました。『ときメモ』に関する投稿はまだ受け付けてますが、なるべく独自の意見を送ってほしいところです

”恋愛モノ”ゲームのおもしろさとは何ぞや
『ときメモ』にみる極私的・きらめき☆心理考察

「かわいい娘がたくさんいて、なんだか楽しいなあ……」
『ときメモ』の遊び気分を一言でいえば、ぼくはこんなものだ。
そのおもしろさを、ながったらしく考えると……

人は人以外の何か……仮にその何かをモノと呼ぶとすれば、そのモノに対して長らく情を注ぐことにより、モノの存在を識ることができるらしい。

いつもの風景が、いつものモノではない、何かたしかなものを感じさせる別者に見えてくるときが、人間だれしもたまにはある。

鉢植えのサボテンに「おはよう」と話しかける。長年使ってきた愛機に対して抱く「こいつ」の思い。闇を直視したときのヤミそのもの。

彼女は、彼は、モノに何を見ているのか。

たんなる擬人化・妄想ではない、モノに備わる、モノそのものの存在感識が行われるとき、人は、モノを見つめるだけではなく、ようやく、モノに見つめ返されていることに気がつくことになる。

ゲームと長らくつきあっていると、たんなる演算上の、数値情報でしかないキャラクターに、同次元的な存在感を抱く瞬間に出くわすことがある。

ようは、姿見に映る鏡像をあたかも実像のように錯覚出来る楽しい（困った？）能力なのだが、ゲームの場合は、一時期流行したステレオ・グラムのような、見える人には見えるという方の「あの感覚」である。

『ときメモ』におけるデジタル・デビル、もとい、たくさんの女の子らが、自分の現実恋愛の経験や想像などの”想いのよすが”を引き起こす鍵となる、受動ツール的な「アルバム」作用としての現れだったのか、それとも、自分がいるのと同じ次元ではない画面に映る鏡像そのものに、何かの同次元的な存在を感じとる、能動ツール的な「ヴァーチャルリアリティ」作用としての現れであったのかは、各々のプレイヤーにより両者の現れのバランスが異なれども、どちらも少なからず、プレイする者の心に浮かび上がったはずだ。

そのとき……デジタルを越えた彼女らは、
本当にわれわれの姿を見ているのだろうか？

電気羊ではないが、ふと、そう思ったりもする。

蛇足だが、ここでもう一歩引いて考えてみると、おそらくは、「ここにいる・現実」と「そのようにしてある・彼方」を「あっちこっち」と行きつ戻りつするところに、もはや”恋愛モノ”には限らない、ゲームを遊ぶ、と呼ばれるすべての心意気に共通した楽しみなのだろうと思う。

これからのそうした、もっと楽しいシーソーゲームを期待して。

砂の山

■本コーナーへの応募方法

このコーナーは，日頃みなさんが感じている，コンピュータ・ゲームに対する意見や感想を発表する場です。このコーナーに掲載されたほかの人の意見や感想，または本誌の記事で掲載されている主張について，自分なりの考えを発表してもけっこうです。なお，投稿文は主旨を変えない程度に手を加える場合があります。

あて先：〒141 東京都品川区東五反田1-11-15　電波新聞社マイコンBASICマガジン編集部「読者の意見・ホンキホンネ」係

あくせすROOM

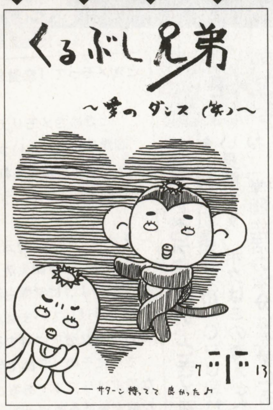
激筆☆闘巧野郎!!

◀長崎市・かみら
★獣神サンダー・ライガー選手、必ず復活してください。我々は待っています

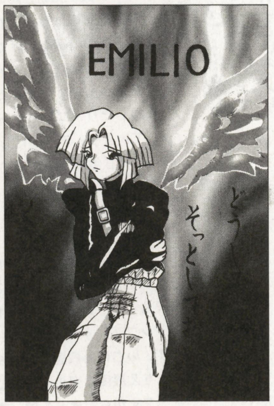
◀愛知県額田郡・鈴木貴晶
★ニンテンドウ64では、星型の乗り物に乗るカービィ。はっきり言っておもしろそう

◀愛媛県大洲市・21面そう
★『バーチャ2』のリオンはとてもやっかいだった。はたして『3』は?

◀奈良市・SAK
★PS版『斬紅郎』には十兵衛はいないが、GB版にはいるぞ



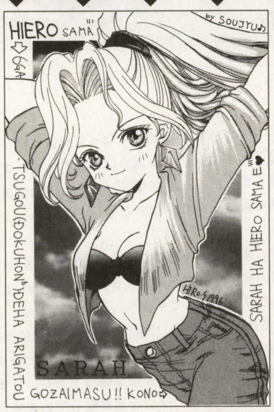
◀三重県度会郡・爆弾猿(ぼんばざる)
★なんかいい、でも夢にでてきそうでコワ・イ!ちなみに『踝兄弟』と書く



◀兵庫県姫路市・柳蛙
★このイラストからも悲痛な感じが漂っていますね。そっとしておきましょう、はい

◀山形県米沢市・おーすん
★かわいい顔して、やることはえげつないんだよな～

◀大阪市・ANNE松本
★ウルフ、ジェフリー、鷹嵐のヘビートリオのイラストも待っているぞよ



◀宮城県仙台市・聡珠
★『バーチャ2』のサラですね。HIERO様に贈るイラストだそうです。しっかり届いたかな?

◀和歌山県橋本市・ニクロム線
★10月4日、待望のPS版『水滸伝・天命の誓い』も発売。光栄さん、ありがとう

◀神奈川県厚木市・裕み
★『ときメモ』人気も根強いですね～。今度、特集でも組んでみようかな

◀福岡県飯塚市・ぱーす・すとーん
★数ある『ときメモ』のイラスト投稿の中で、まさかこの2匹が登場してくるとは…

お便り待ってます

「あくせすROOM」は読者のみなさんが創るページです。イラスト・ハガキはもちろん、友だちへの伝言、サークルの活動報告なども受け付けます。どしどしお便りください。あて先はマイコンBASICマガジン編集部「あくせすROOM」係まで。お待ちしています。

ベーマガ おたのしみプレゼント 10

1 「セガビデオマガジン 1996 8月号」

『VF2』のスタッフが総力を結集したセガサターン版『ファイティングバイパーズ』がついにその姿を現した。8月号では開発チーフの片岡 洋さんの直撃インタビューも収録されていて，セガサターン・ファンならずとも見逃せない。

提供：セガ・エンタープライゼス 2名様

2 「ぷよぷよ通」ステッカー

11月に発売されるプレイステーション用『ぷよぷよ通』の特製ステッカー

提供：コンパイル 10名様

3 「マスター・オブ・モンスターズ～ネオジェネレーション」のテレフォンカード

10月発売予定のセガサターン用『マスター・オブ・モンスターズ～ネオジェネレーション』のオリジナル・テレカ2種類のうちどちらか

提供：東芝EMI 10名様

4 Windows95専用 CD-ROMソフト「誰でもわかるWindows95（基礎編）」

ビジュアルを駆使し，誰にでもわかりやすく，おぼえやすく，使えるようになるWindows95トレーニングの決定版

提供：アテイン 3名様

5 「スーパーリアル麻雀PⅥ」4人娘等身大ポップ

「スーパーリアル麻雀PⅥ」に登場のクリス・ガーランド，栗原真理，来宮ゆかり，香山タマミの等身大ポップ

提供：ビスコ

各キャラクター5名，計20名様

6 「FIGHTERS'IMPACT」ロゴ入り帽子

アーケード用対戦格闘ゲーム「FIGHTERS' IMPACT」のかっこいい特製ロゴ入り帽子

提供：タイトー 5名様

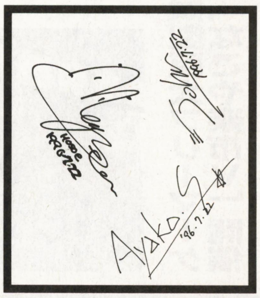
7 「FIGHTERS'IMPACT」キャラクター・シール

アーケード用対戦格闘ゲーム「FIGHTERS'IMPACT」の特製ロゴ入りシール

提供：タイトー 10名様

8 細江慎治，佐宗綾子，相原隆行3人の「サイン色紙」

ナムコで多数の名曲を手がけてきた細江慎治，佐宗綾子，相原隆行３人の直筆サイン色紙。9月20日に彼らのオリジナル・アルバム「escape goat（エスケープ・ゴート）」が発売される。今月号の225ページでインタビュー記事掲載。



提供：アリカ 3名様

8月号ベーマガおたのしみプレゼント当選者

★『セガビデオマガジン1996 6月号』は東京都品川区・入内島史啓さん他1名 ★PC-98用『忘れえぬ炎』は静岡県藤枝市・鈴木敦司さん他2名 ★プレイステーション用『KING'S FIELDⅢ』は大阪府茨木市・笠原拓雄さん他3名 ★プレイステーション用『エクストリーム・パワー』は京都府中京区・木村 昱さん他2名 ★『ヒロイン・ドリーム』のテレフォン・カードは富山県西砺波郡・堀円香さん他4名

応募方法

本誌とじ込みハガキに応募欄があります。希望する賞品の番号と賞品名を1点だけ書いてご応募ください。また，官製ハガキでも受け付けます。

なお，官製ハガキで応募する場合は，応募したメーカーに対する要望等も書き添えてください。

締め切り：10月7日

発表：12月号（11月8日発売）

「マザーアルファ１」発売を記念し，ベーマガ読者2名に特別プレゼント！

不眠，イライラ，肩こりを解消！パイオニアが独自に開発した「光フィードバック」という心身医療分野で注目の技術を用い，自律神経の安定と心と身体のベストコンディションを図る「マザーアルファ１」（価格48,000円）。希望者は下記宛先にはがきで応募してください。

■宛先：〒107 東京都港区南青山7-4-2 アトリウム青山2F『マザーα１』マイコンBASICマガジン係

■問い合わせ先：パイオニア（株）TEL03-5485-2374

「TOBAL NO.1」のオリジナルテレカ200名にプレゼント

スクウェアから，プレイステーション用「TOBAL NO.1」の発売を記念して，ハイクオリティ・ポリゴン・キャラクターとタイトル・ロゴをあしらったオリジナル・テレカが200名にプレゼントされます。

希望者は官製ハガキに住所・氏名・年令・職業（学年）・電話番号を明記のうえ，下記宛先に送ってください。

■応募先：〒100-91 東京中央郵便局私書箱1560号「スクウェア・TOBAL NO.1」テレカプレゼント マイコンBASICマガジン係

■締め切り：9月30日（月）当日消印有効

ENTERTAINMENT SIDE INFORMATION

エンターテインメント・サイド・インフォメーション

これは便利!「ナイツ」ポーチ・キャンペーン

セガサターン用「ナイツ」を買うと，「ナイツ」ソフトと「セガマルチコントローラー」が一緒に入る特製のポーチがその場でプレゼントされるという，うれしいキャンペーンが実施されます。

これからソフトを買おうという人は，この機会をお見逃しなく。

■期間：9月13日（金）から。店頭にてポーチがなくなりしだい終了。

■問い合わせ先：セガ・エンタープライゼスお客様相談センター ☎0120-012235（月～金10:00～17:00，祝祭日を除く）

●イベント情報●

おじいちゃん、おばあちゃん集まれ!「ぷよぷよシルバー大会'96」開催

昨年も開催され，大いに盛り上がった全日本ぷよ協会主催「ぷよぷよシルバー大会」が，今年は会場を東京・浅草に移し開催されます。しかも内容も規模もグレード・アップされるというから，楽しみですね。

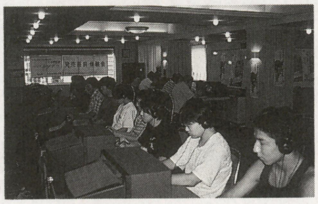
当日は，シルバー大会のほか一般参加の「ぷよぷよ通ゲーム大会」，ギャラリーを交えての豪華賞品がもらえる大じゃんけん大会など，盛りだくさんのプログラム。いずれも事前の申し込みなど一切不要です。参加希望者は当日会場に行ってください。ただし，シルバー大会参加者は60才以上となっています。

■日時：9月15日（敬老の日）12時から

■場所：浅草ROX3スーパーマルチコート（台東区浅草1-26-5 ☎03-3836-7111）

■問い合わせ先：全日本ぷよ協会 ☎082-263-6165

DEAで発売前のゲームソフトを評価



デジタルエンタテインメントアカデミーで8月18日（日）「ゲームソフト発売直前体験会」が開催されました。これは，同校の在学生と入学希望者を対象に，ゲームソフトの評価の仕方を学ばせることと，メーカーに対しては評価結果をレポートし，今後に役立ててもらおうというのが目的。

今回の体験会では9月20日に発売が予定されているアトラスのRPG「女神異聞録～ペルソナ～」が用意され，5段階評価のアンケート形式でモニタリングが行なわれました。

参加した学生からは「ゲーム制作の一環であるテストプレイが体験でき，業界に就職する際の参考になった」「発売前のゲームがプレイできてうれしい」などの声が…。

こんな体験会ができるのも，ゲームメーカー11社が資本参加している“デジタルエンタテインメントアカデミー”ならではですね。

吉野公佳の声で起こしてもらえるオリジナル目覚まし時計をもらおう!

サミー工業は9月13日に発売するセガサターン用「エンジェルパラダイスVol.2 吉野公佳 いっしょに い・た・い in Hawaii」のプレゼント・キャンペーンを実施します。

抽選で500名に吉野公佳の声が入った「オリジナル目覚まし時計」がプレゼントされるというものです。応募方法は，ゲームソフトに同封されているアンケート・ハガキの応募券を切らずにハガキごと送るだけ。

■締め切り：9月30日（月） 当日消印有効

■発表：賞品の発送をもってかえさせていただきます。

「Golly! Ghosts! Goal! めざせ1,000点!」キャンペーン期間延長!!

ナムコでは7月10日で締め切った「Golly! Ghosts! Goal! 1,000点キャンペーン」が好評だったため，追加キャンペーンを行なうことになりました。Windows 3.1/95用「Golly! Ghosts! Goal!」で1,000点以上を獲得した人にもれなくマグカップをプレゼントするというものです。

ちなみに第1回の最高得点は1,570点でした。

■第2回締切日：97年3月末日（当日消印有効）

■応募要項：製品添付の応募シール（締切日が96年7月10日となっているものでも可）を貼って，住所，氏名，電話番号，年令を記入のうえ，画面写真を送ってください（くわしくは製品パッケージのなかに同封の「キャンペーン実施の案内を読むこと）。

■ナムコホームページ（http://www.namco.co.jp）の「Golly! Ghosts! Goal! 今月の高得点ランキング」コーナーに高得点を記録した人の名前を記録。キャンペーン期間中は毎月更新されます。

PS用「スマッシュコート」発売記念店頭キャンペーン実施中

ナムコではプレイステーション用3Dテニスゲーム「スマッシュコート」の発売を記念し，9月6日から全国300店舗で店頭キャンペーンを実施しています。「スマッシュコート」を購入すると，その場で「ペンクジ」を引くことができます。見事当たった人には「スマッシュコート特製ヘアバンド」がその場でプレゼントされるというもの。当たらなかった場合でも，もれなく残念賞として「ナムコ特製ボールペン」がプレゼントされます。

■キャンペーン対象店舗などの問い合わせ先：☎03-3756-7651

全天候型巨大フリーマーケット「なごや楽市V（ファイブ）」開催

■会期：10月12日（土）／13日（日）AM10:00～PM5:00

■会場：ポートメッセなごや（名古屋市国際展示場）1号館

■入場料：大人800円／前売り600円

■前売り券：9月9日（月）から発売開始

■開催内容：①プロショップ&メーカーによるジャンル別販売ゾーン
②一般参加によるアマチュア出展ゾーン
③特別企画コーナー（ゲーム機やコミック誌，パソコン，家電，スポーツ用品など掘り出し物がたくさん！）

全国集計 CHALLENGE! HIGH SCORE!

今月の注目ゲーム

カプコン
スターグラディエイター

ゲーム・システムに「プラズマリバース」,「プラズマコンボ」,「プラズマストライク」という攻防方法があり，重要なのはプラズマコンボ。これは各キャラいくつか持っており，決まった順序でボタンを押すとコンボが発動する。有効なコンボを見つけ最速クリアをめざせ！

2′13″75

外道T.H

モンキーハウス本館(福岡)

SNK
ザ・キング・オブ・ファイターズ'96

簡単なCPU戦攻略をひとつ。クラウザーを使い，飛び込みから吹っ飛ばし攻撃を仕掛け，CPUがガードしたところで，着地と同時にカイザースープレックス(コマンド投げ)をしかける。かなり高い確率で投げ飛ばすことができる。また，紅丸の紅丸コレダーも結構有効。

884,800

SnRun-y

トミームナコ(群馬)

ナムコ
プロップサイクル〈ストーリーモード〉

2種類のゲームモードがあり，ポイントアタックモードは三つのステージから一つを選んでプレイ。ストーリーモードは三つのステージを突破し，最終面をめざす内容となっている。このチャレハイではストーリーモードのみを集計対象とする。

19,570

病院送りの刑になるGDS-OOT

サブカルチュア(福岡)

メトロ
バルキューブ

レバーでキューブを操る異色のブロック崩しゲーム。ブロックで，〝ある〟バルを消すことによって画面下の落とし穴の場所が変わり，ここに落ちるとミスとなる。また，レベルが上がるにつれキューブのスピードがどんどん速くなっていく。

3,637,250

AXIOM-DEN

PLAY CITY NASA(大阪)

今年も開催だ！『KOF'96』

今月の注目ゲームのトップはカプコン初の3D対戦格闘ゲーム『**スターグラディエイター**』。集計初回のためか，キャラ別に見ると申請数が少なかった。そのため今月のキャラ別集計は見送り。申請数によってだが，来月は，キャラ別での集計を予定している。

続いて，今年も開催『**ザ・キング・オブ・ファイターズ'96**』。今回の参加は9チーム。「ボスチーム」が加わった他は基本的には前作と同じだが，若干メンバー構成が変更されたチームもある。今回も，チームエディット・システムがあるため，これを使用してのスコア・アタックもOK！ きみだけのスペシャル・チームを作り上げてくれ。チーム別での集計は予定していない。

『**プロップサイクル**』は「ポイントアタック」と「ストーリーモード」の2種類があるが「ストーリーモード」のみの集計とする。「ストーリーモード」は3ステージをすべてクリアすると最終ステージの浮遊大地「ソリター」に行ける。「ソリター」をクリアすると感動のエンディングが待っている。プレイ中は筐体から風が吹いてきて涼しい。いかにも夏のゲームといった感じ。キミもチャリンコで空を飛ぼう！

『**ハイパーアスリート**』は今月から競技別集計を開始。お店によっては2人のプレイヤーが協力してスコアをだしているところがあったが，スコア・アタックは原則として1人プレイ以外は認められないので，そのつもりで(認めてしまうと他のゲームでもよくなってしまうので，収集がつかなくなる)。

最後に，『**D&Dシャドーオーバーミスタラ**』の「ファイター」と『ヴァンパイアハンター』の「レイレイ」で永久パターンが発見されたとの情報が入ったため，この2キャラは集計を打ち切りとする。

(宮崎良太，押田隆太)

9月号の訂正（先月のトップ）

ガンブレードNY	137,544	す	プレイシティキャロット一橋学園店(東京)
ぷよぷよ通	910,885	PIS-CKN	ゲームセンターコパIII(神奈川)

■ハイパーアスリート（コナミ）

競　技	スコア	スコアラー	店　名
100m走	6.89S	CAT	ゲームコーナーヤングパレス(千葉)
110mハードル	8.08S	CAT	ゲームコーナーヤングパレス(千葉)
走り幅跳び	11.51m	やす	ゲームプラザヴィクトリア(北海道)
三段跳び	21.21m	CAT	ゲームコーナーヤングパレス(千葉)
走り高跳び	2.87m	MGN-NADとCAT(同記録)	ゲームコーナーヤングパレス(千葉)
棒高跳び	8.65m	CAT	ゲームコーナーヤングパレス(千葉)
ハンマー投げ	111.02m	LAC	オレンジペコ金山店＆杁中店(愛知)
円盤投げ	90.65m	エクアとハルク砲丸あと、乱太	タウンスポットプレイランド(大阪)
槍投げ	118.09m	NOBちん	チャレンジャー関大前店(大阪)
砲丸投げ	29.20m	CAT	ゲームコーナーヤングパレス(千葉)
水泳100m自由形	37.87S	CAT	ゲームコーナーヤングパレス(千葉)

■デカスリート（セガ）

競　技	スコア	スコアラー	店　名
100m走	9.02S	SKM-地上絵㊍	ゲームセンターニュースター(三重)
走り幅跳び	9.51m	S.N	プラボ赤坂(東京)
砲丸投げ	26.13m	IML-MAD㊟	プレイシティキャロット納屋橋(愛知)
400m走	40.33S	LKR	ジョイフルランド下井草＆江古田(東京)
円盤投げ	82.63m	ロレント弱えⓈ	マンモス城インベーダーハウス(大阪)
1500m走	3:15.11S	IKN	プラボ赤坂(東京)

■戦国ブレード（彩京）

キャラクター	スコア	スコアラー	店　名
天外	1,858,600(2周目7面)	DAB.S	プレイシティキャロット巣鴨店(東京)
アイン	1,802,000(2周目6面)	HYAKU-KTL-UGF㊠	タイトーイン002スタジアム(大阪)

■鉄拳２ Ver.B（ナムコ）

キャラクター	スコア	スコアラー	店　名
ワン・ジンレイ	1'14"86	KRT-バイキン	ゲームプラザヴィクトリア(北海道)
アーマーキング	1'16"31	ATF-K.K	プレイシティキャロット巣鴨店(東京)

■ヴァンパイアハンター（カプコン）

キャラクター	スコア	スコアラー	店　名
モリガン	6,809,300	DYB-RIO-②ライバルはガロン!!	ゲームプラザニュー日の出(長野)
サスカッチ	2,169,500	ペコ①	ゲームコーナーフジ(東京)

■ストリートファイターZERO2（カプコン）

キャラクター	スコア	スコアラー	店　名
リュウ	3,606,700	T.Clue-ISD	扇ヶ丘レジャーセンター(石川)
ケン	3,504,200	T.Clue-ISD	扇ヶ丘レジャーセンター(石川)
バーディー	2,793,400	D.D.T.チキンハート	扇ヶ丘レジャーセンター(石川)
ガイ	3,604,200	T.Clue-RIK	扇ヶ丘レジャーセンター(石川)
ローズ	3,462,200	MGN-NAD OCよりSC命!!	ゲームコーナーヤングパレス(千葉)
ゴウキ	3,648,600	T.Clue-ISD	扇ヶ丘レジャーセンター(石川)
ダルシム	3,125,500	KSL-WARRIOR	プレイタウンYOU＆YOU町田店(東京)
ザンギエフ	2,984,600	EXC-GDS-S.O!!	アミューズメントスクウェアカサブランカ(香川)
ロレント	3,081,800	D.D.T.チキンハート	扇ヶ丘レジャーセンター(石川)

■セクシーパロディウス（コナミ）

キャラクター	スコア	スコアラー	店　名
イワン	6,664,400	VMT-ABU	ゲーム倶楽部大船店(神奈川)
マンボ	6,543,200	ユング	ゲームインパートナー(千葉)
こいつ	7,141,700	ZKB-BIK8段	プレイシティキャロット巣鴨店(東京)
シューティングスター	6,623,800	ZKB-BIK8段	プレイシティキャロット巣鴨店(東京)

■ストリートファイターZERO（カプコン）

キャラクター	スコア	スコアラー	店　名
春麗	3,115,800	松本梨香♡担当あやちこーぶい	GAME's WiLL(京都)
ガイ	3,391,500	京都声優マニアの会久川綾担当GYO♡	GAME's WiLL(京都)
アドン	3,622,600	アイドル天使ようこそGYO♡	GAME's WiLL(京都)

■スーパーストリートファイターII（カプコン）

キャラクター	スコア	スコアラー	店　名
サンダーホーク	2,028,400	G.M.C.OZM	ゲームコーナーフジ(東京)
ディージェイ	2,091,900	SSMR'ST-MRC	ゲームコーナーフジ(東京)
キャミィ	2,137,500	☆CAT'S-VXV	アイリン夢空間(岐阜)
バルログ	2,099,000	ウーキーIZA	ゲームセンターコパIII(神奈川)
サガット	2,248,800	CST㊙	PLAY CITY NASA(大阪)
ベガ	2,020,100	ウーキーMST	ゲームセンターコパIII(神奈川)

■餓狼伝説（SNK）

キャラクター	スコア	スコアラー	店　名
テリー・ボガード	765,600	剣匠イザナム	ゲームコーナーフジ(東京)
ジョー・ヒガシ	3,169,600	剣匠イザナム	ゲームコーナーフジ(東京)

タイトル	スコア	スコアラー	店　名
スーパーパズルファイターIIX(カプコン)	526,750	MIZ神	アミューズメントスペースフジ(大阪)
闘姫伝承 エンジェルアイズ(テクモ)	2,565,900	MLK	モンキーハウス本館(福岡)
ソウルエッジVer.II(ナムコ)	2'32"56	1本2"96のびまだやる！	ゲームプラザコトブキ(埼玉)
ラストブロンクス東京番外地(セガ)	2'27"48	AKI	アップル(ママ・トップ)(静岡)
ニンジャマスターズ〜覇王忍法帖(SNK/ADK)	1'39"91	BELLDANDY 理論値1'20位	プレイシティ24(北海道)
オーバートップ(SNK/ADK)	3'15"60	GKK-大場突風	プレイシティキャロット巣鴨店(東京)
ガンブレードNY(セガ)	146,235	MFC-星白金あつし夫	プレイシティキャロット巣鴨店(東京)
サイキックフォース(タイトー)	1'26"03	BRK-BENJAMIN	プレイタウンYOU＆YOU町田店(東京)
ゼビウス3D/G(ナムコ)	7,198,810	SPREAM-FMS	プレイシティキャロットアピア店(静岡)
バブルメモリーズ<ストーリーモード>(タイトー)	32,534,000	CYCLONE-KTL-KIW	タイトーイン002スタジアム(大阪)
マジカルドロップ２<ストーリーモード>(SNK/データイースト)	4,132,928	ZAC-Rister	ゲームイントーヨコ北越谷店(埼玉)
電脳戦機バーチャロン(セガ)	2'00"45	丸井	ゲームコーナーフジ(東京)
D&D® シャドーオーバーミスタラ(カプコン)	4,367,384	RSM	八千代プレイランドカーニバル(千葉)
バトルガレッガ(エイティング/ライジング)	15,511,580	星白金-KIS	ジョイフルランド下井草＆江古田(東京)
究極タイガーII(タイトー/タクミコーポレーション)	11,588,230	DGT-GER㊤	TILT神保町(東京)
沙羅曼蛇２(コナミ)	2,171,700	近江からの使者	アイリン夢空間(岐阜)
ダートダッシュ(ナムコ)	4'41"60	D.H	プレイシティキャロット巣鴨店(東京)
ぱずり(メトロ)	3,162,200	F.Kモリソヴァ㊤	プレイタウンYOU＆YOU町田店(東京)
ゲーム天国<ブーベラ>(ジャレコ)	35,457,570	ZAC-Rister	ゲームイントーヨコ越谷店(埼玉)
逆鱗弾<タイプC>(タイトー)	2,364,400	G.M.C.げえむのごんちゃん	モンキーハウス本館(福岡)
レイブレーサー<最上級T.T.>(ナムコ)	1'35"476	GKK-LIE㊝	プレイシティキャロット巣鴨店(東京)
ススメ!!マイルスマイル(富貴商会)	3,974,560	パズル仙人NO.001 ZACりすたあ	ゲームイントーヨコ北越谷店(埼玉)
ストライカーズ1945<メッサーシュミット>(彩京)	2,096,700	PPR-KTL-のれん街	タイトーイン002スタジアム(大阪)
疾風魔法大戦争<ブルギン>(エイティング/ライジング)	1,941,297	外道T.H	モンキーハウス本館(福岡)
上海〜万里の長城(サンソフト)	877,210	Legion-ホエホエ君の助	アミューズメントスペースフジ(大阪)
ワールドヒーローズ2JET<エリック>(SNK/ADK)	256.81	wzh	GAME's WiLL(京都)
龍虎の拳２<ミッキー・ロジャース>(SNK)	2,836,210	BOOWY-少年	ゲームコーナーフジ(東京)
豪血寺一族<破鳥才蔵>(アトラス)	1,512,800	ATF-Ⓓ	トミームナコ(群馬)
シャドーフォース(テクノスジャパン)	881,430	剣匠イザナム	ゲームコーナーフジ(東京)
富士山バスター<カッパ>(サミー工業/カネコ)	1,407,000	ELH-パチプロ	モンキーハウス本館(福岡)
ストリートファイターII<ケン>(カプコン)	1,870,400	㊫	ゲームコーナーフジ(東京)
パイプドリーム<コースA>(ビデオシステム)	4,105,840	TZW-ART？	東京レジャーランド小岩店(東京)

プレイシティキャロット室蘭店　北海道

室蘭市中島町1-33-7　☎0143-45-1951

タイトル	スコア	スコアラー	備考
プロップサイクル（スコアアタック）	6,055	Lit:Reyforss	クリフロック 1c ALL
プロップサイクル（スコアアタック）	6,040	RIA（GOS-Y）	ウインドウッズ1cALL
プロップサイクル（スコアアタック）	6,015	KAN	インダスターン1cALL
ストリートファイターZERO2（春麗）	2,389,600	J.B.S	ALL ノーミス
ストリートファイターZERO2（ザンギエフ）	1,593,600	NHK	ALL バーディー有
ストリートファイターZERO2（ソドム）	1,224,100	アシカ	ALL ケン有
サイキックフォース	4′32″26	GOS-Y	バーンALL
サイキックフォース	5′43″46	ゆっけ	エミリオALL
ときめきメモリアル対戦ぱずるだま	1,683,300	J.B.S	朝日奈使用 ALL13連
上海III	98,600	N.K	とりから ALL

ゲームセンター　ワンコイン　秋田

秋田市手形山崎町8-5　☎0188-37-0005

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ザ・キング・オブ・ファイターズ'96	394,600	御譜方鴫音	ALL 新怒チーム
タイムクライシス	10′49″00	BOR	ALL ノーミス
スターグラディエイター（ゲレルト）	4′49″51	今田徹也	ALL スペシャルクリア
スターグラディエイター（ガモフ）	5′45″51	初プレイクリア NHK	ALL
ニンジャマスターズ（カスミ）	4′11″25	あおい紫	ALL 超TAモード
ニンジャマスターズ	4′28″38	Happy Dog	ALL蘭丸 超TAモード
ニンジャマスターズ	6′49″58	さらば雷牙もう使う事はないAGT-ⓉT%	ALL信長 超TAモード
スーパーパズルファイターIIX（ドノバン）	361,970	ひで	ALL ノーマルモード
スーパーパズルファイターIIX（ドノバン）	287,740	ひで	ALL ハードモード
スーパーパズルファイターIIX（モリガン）	298,600	NIWA	ALL ノーマルモード

プレイシティキャロット松本店　長野

松本市中央1-3-7セントラルビルB1F　☎0263-35-6744

タイトル	スコア	スコアラー	備考
戦国ブレード（アイン）	1,338,100	KSC-KLM	2-4 (連) その他ルート
戦国ブレード（こより）	1,024,200	KSC-TAD	2-2 (連)
バトルガレッガ	7,829,380	ABE（閣下に感謝）	7面 (連) ミヤモト
バトルガレッガ	6,914,760	KSC-TAD	7面 (連)G・バット中ボスにて
プロップサイクル（上級）	12,205	K-6-K.O	ALL まだまだ
サイキックフォース（バーン）	3′51″10	SJC-Tomo	ALL
デカスリート（砲丸投げ）	25.98m	MMM	ロシア人
デカスリート（槍投げ）	97.33m	MMM	ロシア人

ゲームプラザヴィクトリア　北海道

札幌市南区澄川4条3丁目　☎011-813-6025

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ハイパーアスリート（100m走）	6″92	やす	
★ハイパーアスリート（走り幅跳び）	11.51m	やす	
ハイパーアスリート（フリースタイル）	39″73	やす	
ハイパーアスリート（円盤投げ）	90.06m	やす	
ハイパーアスリート（総合得点）	17,155	やす	ALL
スーパーパズルファイターIIX（リュウ）	428,130	純！天狼（武神流	ALL HARD
バトルガレッガ（エクステンドモード）	15,863,160	吉村　聡	2-5 ゴールデンバット
バブルメモリーズ	18,336,000	KRL-バイキン	R-71 コマンド有り
鉄拳2　Ver.B（ポール）	1′24″16	KRL-バイキン	ALL
鉄拳2　Ver.B（ワン）	1′14″86	KRL-バイキン	ALL

ゲームタウンABC　宮城

仙台市青葉区中央2-2-27　☎022-262-5922

タイトル	スコア	スコアラー	備考
サイキックフォース	1′55″63	MOR	ALL キース
サイキックフォース	2′40″36	DAL	ALL ゲンマ
サイキックフォース	3′01″56	GSE	ALL エミリオ
サイキックフォース	3′25″00	KOM	ALL ウェンディ
ストリートファイターZERO2（春麗）	2,528,700	M.J.A	ALL
ソウルエッジVer.II	5′40″29	A.G.少佐	ALL ソン・ミナ
デカスリート	12,702	M.J.A	カール・ヴァイン
バブルメモリーズ（ストーリーモード）	20,983,700	あぶそ(ぺ)	ALL 残0 表面
ワールドヒーローズパーフェクト	14,213,400	美少女剣士レイアームーンⓂ	ALL ディオ
レイストーム	6,915,200	MOR	6面 2号機 高難度設定

TILT神保町　東京

千代田区神田神保町2-14-4　☎03-3262-2823

タイトル	スコア	スコアラー	備考
デカスリート（100m走）	9″29	FER	
デカスリート（砲丸投げ）	25.92m	OOO	
デカスリート（110mハードル）	12″56	FER	
デカスリート（円盤投げ）	82.59m	A.K	
デカスリート（1500m走）	8′16″85	WAT.TTの2人	
★究極タイガーII（1P側）	11,588,230	DKT-GER㋮	ALL (連)
レイストーム	100	入荷してます。	頭痛い　人

ZEST　北海道

札幌市西区西野2条2丁目　☎011-663-5457

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ニンジャマスターズ	4′19″70	BRO	ALL ナツメ
スーパーパズルファイターIIX（リュウ）	428,340	ELF	ALL ノーマル
スーパーパズルファイターIIX（モリガン）	407,560	H.T	ALL ノーマル
スターグラディエイター（ゲレルト）	4′07″10	SILVIA	ALL
ストリートファイターZERO2（ゴウキ）	2,608,600	ONT	ALL
ときめきメモリアル対戦ぱずるだま	1,669,300	空手　健次	ALL
ハイパーアスリート（100m走）	8″13	AAA	ALL
ハイパーアスリート（円盤投げ）	87.54m	RED	ALL
ザ・キング・オブ・ファイターズ'96	518,600	MAD	ALL
ラストブロンクス	3′11″81	LSS	ALL クロサワ

プレイランド長岡駅前店　新潟

長岡市城内町2-3-12イトーヨーカドー長岡店6F　☎0258-33-3960

タイトル	スコア	スコアラー	備考
闘姫伝承	370,900	RRY	ちび子
スーパーパズルファイターIIX	300,590	EST	ALL モリガン
バトルガレッガ	7,381,750	TTT	6面
ダイナマイト刑事	2面	Ryo	
ときめきメモリアル対戦ぱずるだま	1,600	かかんの株	根性モード 虹野
ワイワイアニマルランドJr	54ひき	あなたのたけさま	ALL
ストリートファイターZERO2（ケン）	2,862,900	NAL-NED	ALL
ストリートファイターZERO2（リュウ）	2,826,500	NAL-NED	ALL
子育てクイズマイエンジェル	7,112円	レモ＆Ryo	
ぷよぷよ通	520,003	なんと山形から遠征！T.M（みくりや	ALLNoV式16連鎖

プラボ赤坂　東京

港区赤坂4-2-6　グリーンビル赤坂1F・2F　☎03-5570-5094

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ゼビウス3D/G	2,352,180	NAK	連付 ALL
マジカルドロップ2（ジャスティス）	27,506	ヒロ	ストーリー 4面
マジカルドロップ2	335,846	ヒロ	かんたん
★デカスリート（走り幅跳び）	9.51m	S.N	
★デカスリート（1500m走）	3′15″11	IKN	
デカスリート	12,853	D.K	

プレイシティ24　北海道

旭川市2条8丁目　☎0166-23-5089

タイトル	スコア	スコアラー	備考
スターグラディエイター（リムガル）	2′26″78	ソ○○○ッジVer.III？BEL.	ALL
スターグラディエイター（サターン）	3′08″51	星友会-T.O（会員募集中）	ALL
スターグラディエイター（ジューン）	3′03″54	十三不党-ジューン＆パンチ	ALL
スターグラディエイター（ハヤト）	3′22″30	魔B党の人	ALL
スターグラディエイター（ガモフ）	3′54″23	穴梅夫	ALL
スターグラディエイター（ゲレルト）	4′33″68	真（以下略）総本山	ALL
バトルガレッガ（ワイルドスネイル）	13,353,070	地元民キャサ夫	ALL
ソウルエッジVer.II	2′37″86	ALEX-BIO	ALL ヴォルド
スーパーパズルファイターIIX	315,500	レジー・パッカード	ALLハード レイレイ使用
★ニンジャマスターズ	1′39″91	BELLDANDY 理論値1′20位	ALL(連)(同) カスミ

プレイシティキャロット長岡店　新潟

長岡市大手通一丁目4-9　☎0258-36-7161

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ときめきメモリアル対戦ぱずるだま（根性）	1,641,000	Y．K	ALL 藤崎　詩織
			今月はこれだけでした.
			来月もか？

ゲームコーナーフジ　東京

葛飾区新小岩1-50-8　☎03-3652-0670

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ストリートファイターZERO2（リュウ）	3,555,200	L女♡SSC-ぶい	ALL(連)(必) P×19
★バーチャロン	2′00″45	丸井	ALLライデン EX-S
★ヴァンパイアハンター（サスカッチ）	2,169,500	ペコ①	ALL(連)(必)
スーパーストリートファイターII（サガット）	2,238,100	G.M.C.ZFC .URA㋩㋷	ALL(連)爪3 R39P21
★スーパーストリートファイターII（ディージェイ）	2,091,900	SSMR'ST-M RC	ゆるしません (笑) ALL
★スーパーストリートファイターII（T・ホーク）	2,028,400	G.M.C.OZM	ALL(連)(必) 必×1
★龍虎の拳2（ミッキー）	2,836,210	BOOWY-少年	ALLⓅ D×9
★餓狼伝説（ジョー東）	3,169,600	剣匠イザナム	ALL(連)(必) D×36
★餓狼伝説（テリー・ボガード）	765,600	剣匠イザナム	ALL(連)(必) D×42
ワールドヒーローズ2JET（エリック）	254.36	寸止め成功！しかし同点………なぜだ!?	坊やだからさ…………！

ファンタジーゾーン夢らんど　北海道

旭川市大町1条3丁目14番　☎0166-53-5332

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ストリートファイターZERO2（春麗）	2,635,100	CECコーヒー	ALL P×12
ストリートファイターZERO2（ソドム）	2,602,300	アシュラ	ALL P×11 (連)
ストリートファイターZERO2（ダルシム）	2,806,200	強化人間	AL P×14 (連)
究極タイガーII（1P側）	10,063,070	GSS-MLD-P-48(耐)-ATS	ALL (連)
ラストブロンクス（ナギ）	5′22″40	TON	ALL 3本設定
鉄拳2　Ver.B（ペク）	1′48″20	ZZZ	ALL
戦国ブレード（ユーニス）	1,118,600	脚フェチ2号 KDO	2-3 (連)
闘姫伝承（ライヤ）	1,276,000	HiRo-HoMo	ALL
サイキックフォース	4′14″53	プリンケプス	ALL ウォン
スターグラディエイター（ゼルキン）	3′16″64	アナレイグループ	ALL

ゲームプラザニュー日の出　長野

上田市中央2-7-9　☎0268-25-0835

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★ヴァンパイアハンター（モリガン）	6,809,300	DYB-RIO② ライバルはガロン！！	ALL(連)(同)(必) 15万おち！
バトルガレッガ	11,164,000	えむてい	ALL面セレクス無し。ガイン
バトルガレッガ	10,528,780	DYB-SOY(偽)	7面ボス ミヤモト
ゼビウス3D/G（1P側）(連)	4,101,320	DYB-RIO,会長はウ○チが大好き	AREA6 今度食べな。
スターグラディエイター（ガモフ）きこり♡	4′07″78	K-I-D	ALL
スーパーパズルファイターIIX（モリガン）	332,000	これIIXってことは1作目あったって？	ALL ノーマルモード
レイストーム（1P側）16R	4,400,000	4面で1千万！それおわってるよ！？	6面
ザ・キング・オブ・ファイターズ'96	402,300	やっぱりVAP様かな？	ALL
デカスリート（砲丸投げ）	25.91m	K-I-D	ロシア 改造なし
デカスリート（槍投げ）	97.54m	K-I-D	ロシア おつかれさま

東京レジャーランド小岩店　東京

江戸川区南小岩8-15-3　☎03-5668-8411

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ストリートファイターZERO2（ゴウキ）	2,939,000	GSM-亀	ALLP×15 R×21連必付
ストリートファイターZERO2（サガット）	2,371,500	GSM-亀	ALLP×10 R×18連必付
ストリートファイターZERO2（ガイ）	2,856,700	㋜	ALLP×14 R×20連必付
ナムコクラシックコレクションVOL.2（ゼビウス）	3,113,880	(柏)DIN-PAN	EX-ISO L(ハ)連必付
★パイプドリーム（Aコース）	4,105,840	TZW-ART？	ALLノーミス
セガラリーチャンピオンシップ（チャンピオンシップ）	3′15″10	ぎるはま(爆)隊長	ランチャMT コマンド未使

チャレハイ通信

●ゲームタウンABC（宮城）
★当店ではウエンディ使いとエミリオ使いの店員（KOM&GSE）が『サイキックフォース』の対戦を盛り上げています。というわけで全国のサイキッカーのみなさん，この店で熱きバトルを繰り広げてください。　(OPI)

●モンテカルロ（群馬）
★『K.O.F'96』が，3台設置してあります（対戦台含む）。対戦，スコア狙い，両方に対応していますので，ぜひ御来店ください。

●熊谷ガリバー（埼玉）
★月1回『バーチャロン』大会を行なっております。ぜひ参加してください。

●ゲームコーナーヤングパレス（千葉）
★『ハイパーアスリート』（110mハードル）／8″08／CAT
★『ハイパーアスリート』（三段跳び）／21.21m／CAT
★『ハイパーアスリート』（棒高跳び）／8.65m／CAT

●ICサービス砧＆狛江店（東京）
★『アルファ2』設置中!殺意に目覚めたリュ

○○○ **CHALLENGE! HIGH SCORE!** ○○○

プレイスポット　すーるぽん　東京
渋谷区渋谷1-27-1　☎03-3407-7313

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ラストブロンクス	3′24″16	G-FREE Mr.へぎる	ALL LISA使用
デカスリート（走り幅跳び）	9.49m	007	ドイツ使用
デカスリート（槍投げ）	97.59m	EGC-てる君	ロシア使用
デカスリート（1500m走）	3′16″84	ともさか　りえは顔曲がり	ロシア使用 つまみ枝豆
バトルガレッガ	12,478,150	DBL-ごろたん	ALL　ミヤモト
バトルガレッガ	10,720,900	JAG-MIYA	ALL　ミヤモト
ストリートファイターZERO2（ケン）	3,163,600	インカちゃん　Ⓥ	ALL P×17　連付
ストリートファイターZERO2（春麗）	2,706,900	G-FREE総帥 ですます師匠(松)(見)(坂)	ALL P×12　連付
ストリートファイターZERO2（さくら）	3,188,600	G-FREE Mr.へきる	ALL P×17　連付
インディー500	2′25″317	DBB	中級　6MT

プレイシティキャロット花小金井店　東京
小平市花小金井1-9-20　☎0424-63-5177

タイトル	スコア	スコアラー	備考
デカスリート（100m走）	9″31	ERR	中国
デカスリート（400m走）	43″04	ERR	イギリス
デカスリート（棒高飛び）	6.30m	ERR	イギリス
デカスリート（1500m走）	3′20″92	ERR	イギリス
デカスリート（総合得点）	12,588点	CCC	ドイツ

ゲームプラザニューヨーク大船店　神奈川
鎌倉市大船1-22-26大船会館2F　☎0467-44-0027

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ラストブロンクス	4′23″88	A・K	ALL
スターグラディエイター（ジューン）	5′55″17	大林素子	ALL
バトルガレッガ（ミヤモト）	13,597,270	早坂	ALL
19XX（ライトニング）	16,690,500	EPISTEMER	ALL
ストリートファイターZERO2（ゴウキ）	2,595,300	ホアンロン拓！	ALL
ストリートファイターZERO2（リュウ）	2,340,300	M.Y	ALL
闘姫伝承	1,377,500	Luck- きゃるーん♡なおし	ALL ライヤ
サイキックフォース	6′41″26	AHO（社長命♡）	ALL ゲンマ
バーチャコップ2	941,661	P.MAKINO	ALL

ICチェーン千歳船橋＆経堂店　東京
世田谷区船橋1-14-2　☎03-3426-8528

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ストリートファイターZERO2（ダン）	1,679,800	MAK	ALL 船橋店
パズルボブル2	131,316,400	K.O	ALL 船橋店
ぷよぷよ通	561,166	山形J&Bから出張 T.M（みくりや）	ALL船橋店 533ぷよ
タスクフォースハリヤ	7,957,100	J.D.H（山下たろー）	2-7　(連)付 船橋店
ストリートファイターアルファー2（リョウ）	1,928,300	J.D.H	ALL 経堂店
ニンジャマスターズ	5′53″11	J.D.H	ALL カムイ経堂店
アルカノイド	183,750	OKU	経堂店
デカスリート（走り幅跳び）	9.46m	SAN	リック使用 船橋店
デカスリート（円盤投げ）	81.82m	DNA	アレクセイ使用　船橋店
デカスリート（1500m走）	3′19″15	DNA	アレクセイ使用　船橋店

プレイシティキャロット一橋学園店　東京
小平市学園東町1-4-33　☎0423-45-6356

タイトル	スコア	スコアラー	備考
プロップサイクル（P.A Lv1）	7,525	TEN	
プロップサイクル（P.A Lv2）	6,620	TEN	
プロップサイクル（P.A Lv3）	6,740	しゅんた	
プロップサイクル（ストーリー）	13,930	(す)	
スーパーパズルファイターIIX	418,810	LOVD	ノーマルALLデビロット
ラストブロンクス（クロサワ）	3′02″91	Chair	ALL
ラストブロンクス（トミー）	2,571,423	しゅんた	サバイバルモード
デカスリート（走り幅跳び）	9.49m	BPM	ドイツ
デカスリート（110mハードル）	12″08	K.K	ドイツ
ソウルエッジVer.II（セルバンテス）	5′02″06	I.S	ALL

プレイアイシー鶴巻店　神奈川
秦野市鶴巻北2-5-13　☎0463-77-1972

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ビクトリーラップ（テクニカル上級）	2′27″40	Dt　中村	完走
ビクトリーラップ（テクニカル初級）	2′17″38	Dt　中村	完走
デカスリート（イギリス）	12,788	TOM	ALL
ハイパーアスリート（ロシア）	17,396	SAM	ALL
ゼビウス3D/G	1,354,120	Dt　中村	R-4
ナムコクラシックコレクションVOL.2（パックマン）	617,230	Dt　中村	5-3
ビッグトーナメントゴルフ	-21	池原	ALL
上海　万里の長城（北京）	357,460	T.N	R-22
ラストブロンクス（ヨーコ）	5′40″25	TNK	ALL

ICサービス砧＆狛江店　東京
世田谷区砧5-1-18サマリヤマンション1F　☎03-3416-2983

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ストリートファイターZERO2（ケン）	2,531,500	DMI	ALL 砧店
ストリートファイターZERO2（ロレント）	2,333,700	ロレント研究会会長 SHU　隊員募集	ALL P×10狛江店
ストリートファイターZERO2（ゴウキ）	1,996,000	NOM	ALL P×5狛江店
ニンジャマズターズ	13′28″60	SHU	ALL カムイ狛江店
鉄拳2　Ver B（カズヤ）	2′02″93	CAL	狛江店
マーブル・スーパーヒーローズ（スパイダー）	1,653,800	K.M	ALL 砧店
ラスト・ブロンクス（ナギ）	364,254	Y.M	サバイバルモード　砧店
ハイパーアスリート（BRI）	15,334	MMF	ALL 狛江店
デカスリート（カール・ヴァイン）	12,414	NAO	ALL 砧店
D&D2	2,000,000	オナリーナ	砧店

プレイタウンYou&You町田店　東京
町田市原町田6-10-10　☎0427-29-8234

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★ストリートファイターZERO2（ダルシム）	3,125,500	KSL-WARRIOR	ALL(連)
ストリートファイターZERO2（リュウ）	3,455,600	タモコンくん（象形文字）	ALL(連)
スーパーパズルファイターIIX	505,750	F・K-モリソヴァ(よ)	ALL(連) デビロット
デカスリート（100m走）	9″09	F・K-モリソヴァ(よ)	100m 中国人
★ぱづり	3,162,200	F・K-モリソヴァ(よ)	ALL
サイキックフォース	3′58″03	BRK-BENJAMIN	ALL ウェンディ
★サイキックフォース	1′26″03	BRK-BENJAMIN	ALL キース

ゲームセンターコパIII　神奈川
秦野市南矢名2-19-5　☎0463-78-0610

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★スーパーストリートファイターII（バルログ）	2,099,000	ウーキーIZA	ALL　(連)　(必)
★スーパーストリートファイターII（ベガ）	2,020,100	ウーキーMST	ALL　(連)
バトルガレッガ	13,369,960	ウーキーMST	ALL　(連) ワイルドスネイル
スーパーパズルファイターIIX	400,250	KMC-TEM	ALL
魔法大作戦（ミヤモト）	3,416,960	G. M. C. やちょ	ALL　(連)
魔法大作戦（ボーンナム）	3,357,010	ウーキーIZA	ALL　(連)

ジョイフルランド下井草＆江古田　東京
杉並区下井草2-44-7　ゲームコーナー1Fカウンター　☎03-3399-2155

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★バトルガレッガ（ガイン）	15,511,580	星白金-KIS	ALL(連) 面セレクト㊒
★デカスリート（400m走）	40″33	LKR	
デカスリート（総合得点）	13,249	LKR	
そこぬけ対戦ゲーム	14,145	SAL	ALLボンキー使用
ザ・キング・オブ・ファイターズ'96	424,400	てんちょ	ALLエディットチーム
バトルガレッガ（ワイルドスネイル）	13,924,620	NAL	ALL(連)

タイトーイン町田（旧キャッスル）　東京
町田市原町田6-14-8　☎0462-28-8693

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ライディングギア（初級）	337	PTY-PYO	ALL クソゲー
サイキックフォース（ウエンディ）	3′15″33	痴漢	ALL
セガラリー（チャンピオンシップ）	3′15″47	様子見ぎるはま(爆)	完走
バブルメモリーズ（ノーマル）	28,660,000	NBLA-AGGS-DOHⓈ	ALL
ストリートファイターZERO2（ザンギエフ）	2,513,100	瑪羅門	ALL(連)(必) P×12
ストリートファイターZERO2（ゴウキ）	3,351,900	真豪鬼2上がり出来へん	ALL(連)(必)

ゲームインパートナー　千葉
松戸市上本郷908-3　☎0473-66-0801

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★セクシーパロディウス（マンボ）	6,543,200	ユング	ALL　連付
セクシーパロディウス（ビッグハイパー）	3,506,500	売出中	ALL　連付
サラマンダ2（2P側）	1,433,100	KSD-AHS	ST-2-5 連付
ゼビウス3D1G	5,148,310	FLK	ラスボス 連付
バーチャロン（ライデン）	2′08″14	MOL-カトル	ALL 前半
ハイパーアスリート（走り高跳び）	2.48m	老人クラブ(会)	
ハイパーアスリート（棒高跳び）	6.39m	老人クラブ(会)	
ストリートファイターZERO2（アドン）	2,796,000	W&L&C-冷笑	ALL

プレイシティキャロット巣鴨店　東京
豊島区巣鴨1-15-1ミヤタビルB1、B2　☎03-3943-6735

タイトル	スコア	スコアラー	備考
プロップサイクル（ストーリー）	18,570	miroⓐ edit. orjp	ALL 左→中→右
プロップサイクル（クリフロック）	8,320	PAT	ALL 残85″
プロップサイクル（ウインドウッド）	7,025	ZKB-LED. ef	ALL
プロップサイクル（インダスターン）	8,360	ZKB-LED. ef	ALL
★セクシーパロディウス（こいつ）	7,141,700	ZKB-RIT8段	連付　ALL ノーミス
★セクシーパロディウス（シューティングスター）	6,623,800	ZKB-RIT8段	連付　ALL ノーミス
★戦国ブレード（天外）	1,858,600	DAB.S	連付　2-7
★ガンブレードNY（タイムアタック）	146,235	MFC-星白金あつし夫	連付　ALL
★レイブレーサー（最上級）	1′35″476	GKK-LIE(天)	T.T　完走
★鉄拳2（アーマーキング）	1′16″31	ATF-K.K	連同付ALL (予)53″93

ゲーム倶楽部大船店　神奈川
鎌倉市大船1-23-7　☎0467-44-1963

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★セクシーパロディウス（イワン）	6,664,400	VMT-ABU	ALL　(連) 1周207万
セクシーパロディウス（シューティングスター）	6,529,200	SIT-M・K	ALL　(連) 1周187万
バトルガレッガ	12,587,190	ECM-FISCHER	ALL チッタ
バトルガレッガ	13,528,390	VMT-RED	ALL ガイン
バルキューブ	1,211,150	ゆゆゆの人しゃれんなんない	レベル33
ストリートファイターZERO2（ゴウキ）	2,221,500	AIF	ALL
戦国ブレード（翔丸）	1,174,200	ホームレス君、君を決して忘れない	2-3

ギャレッソ津田沼店　千葉
船橋市前原西2-15-16酒井ビル　☎0474-74-4761

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ゼビウス3D/G	6,469,250	KSR-JPT井上	ALL　(連)付
バトルガレッガ	12,696,440	う牛	ALL ワイルトスネイル
バトルガレッガ	12,616,920	YMN	ALL ミヤモト
セクシーパロディウス（こいつ）	5,798,000	ZFC-FCM	ALL　(連)付 ノーミス
D&D2（シーフ）	4,127,190	RSM	ALL
ラストブロンクス（優作）	3′08″91	TXR-T.M	ALL 落ちなし
サイキックフォース（ゲンマ）	2′27″96	TXR-T.M	ALL 1ミス

ウは強い！
●ゲームコーナーフジ（東京）
★『ストリートファイターII』（ケン）／1,970,400／文／ALL
★『シャドーフォース』／881,430／剣匠イザナム／ALL
●PC巣鴨店（東京）
★『オーバートップ』／3′15″60／GKK-大場突風／ALL
★『ダートダッシュ』／4′14″60／D.H／完走SNOWスタート
●タイトーイン町田店（東京）
★店の改装に伴って店名も“タイトーイン町田”に変わりました。今後ともよろしくお願いします。　by　店員べーあー
●ゲームプラザニューヨーク大船店（神奈川）
★最新ゲームからレトロゲームまでお客様のご希望に添うようなゲームがオール50円で楽しめます。ぜひ御来店ください。またビリヤードも1時間400円ですので，こちらのほうもよろしくお願いします。
●PCアピア店（静岡）
★当店は国道1号線沿いで，東名高速と交差した，ボウリングのピンが目印の非常にわか

八千代プレイランドカーニバル　千葉
八千代市八千代台東1-6-17八千代コパボウル1F　☎0474-85-2235

タイトル	スコア	スコアラー	備考
スターグラディエイター（ゴア）	6′15″27	9MH	ALL
スターグラディエイター（ジューン）	5′50″68	9MH	ALL
スターグラディエイター（ベクター）	9′48″65	9MH	ALL
ぷよぷよ通	496,317	山形からぷよ引退の旅T.M（みくりや	ALL 542ぷよ
ストリートファイターZERO2（ケン）	1,970,500	F.T	ALL Ⓟ×8
★D&D2（シーフ）	4,367,384	RSM	ALL

熊谷ガリバー　埼玉
熊谷市筑波2-49-9　☎0485-21-7821

タイトル	スコア	スコアラー	備考
デカスリート（100m走）	9″24	たけぞう	中国娘
デカスリート（円盤投げ）	82.21m	A・J	イギリス人
スーパーパズルファイターIIX	419,950	BIO	ハードデビロット
ストリートファイターZERO2（ケン）	2,232,700	BAZ	ALL
闘姫伝承	1,098,900	SCH	ALL ライヤ
バトルガレッガ	11,765,020	㊔	ALL ボーンナム
サイキックフォース	2′58″20	ゆ一介	ALL バーン
BIG TOURNAMENT GOLF	-20	OKB	ALL フジヤマコース
D&D2	3,522,809	コナン	ALL クレリック

プレイシティキャロットアピア店　静岡
静岡市中吉田15-8　プラザアピア1F　☎054-263-8604

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★ゼビウス3D/G	7,198,810	SPREAM -FKS	S-96連付 6面565万
戦国ブレード（ユーニス）	1,754,200	Y3㊤	2-7　連付
戦国ブレード（翔丸）	1,221,800	まりん	2-4　連付
セクシーパロディウス（マンボウ）	1,054,900	もりいち	スペシャルオート使用
ブロップサイクル（上級）	16,535	FUN	オールP ソリター38
ブロップサイクル（クリフロック）	6,415	N.Y	初級ポイントアタック
ブロップサイクル（ウインドウッズ）	6,365	N.Y	初級ポイントアタック
ブロップサイクル（インダスターン）	6,565	N.Y	初級ポイントアタック
ラストブロンクス（リサ）	3′50″23	あいだ☆りさ♡	ALL
スーパーパズルファイターIIX	416,550	SPREAM -FKS	ノーマル ALL

ゲームプラザメッセ102四街道店　千葉
四街道市四街道1-2-1チェリープラザ1F　☎043-424-6070

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ラストブロンクス	2,135,665	TKM	1c12人目 サバイバル
ブロップサイクル（ストーリー）	13,370	K♡Y	1cALL
ストリートファイターZERO2（ケン）	1,933,200	TEP みんなスコア出して	1cALL ダン有り
タイムクライシス（ストーリーモード）	11′26″98	TEC	1cALL
デカスリート（イギリス）	12.94	N.F	1cALL
バーチャロン	4′51″02	漆黒の雷工 TSR・AXE	1cALL 2本制ライデン

プレイシティキャロット筑波学園店　茨城
つくば市天久保1-5-3　☎0298-51-7581

タイトル	スコア	スコアラー	備考
デカスリート（砲丸投げ）	25.77m	KUN	イギリス
デカスリート（走り高跳び）	2.60m	KUN	ドイツ
デカスリート（400m走）	42″81	KUN	ロシア
デカスリート（槍投げ）	97.58m	KUN	ロシア
デカスリート（1500m走）	3′24″23	KUN	ロシア
デカスリート（棒高跳び）	6.28m	KUN	イギリス
デカスリート（総合得点）	12,597	KUN	ドイツ
デカスリート（110mハードル）	12″83	KLE	アメリカ
ソウルエッジVer.II	5′14″03	オレにもできる！Z AC-Ristar	ALL セルバンテス
テトリスプラス（ノーマル）	2,016,700	ZAC-Ristar	ライン132 5

アイリン夢空間　岐阜
本巣郡穂積町稲里大西635　☎058-327-0218

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★沙羅曼蛇2	2,171,700	近江からの使者	全2周ALL 連 2P側
パックマン（オリジナル）	362,200	ここでだしてね♡ byゆうちゃん♡	ALL 残×0
★スーパーストリートファイターII（キャミィー）	2,137,500	☆CAT'S-VXV	ALL 連 つめ×3
ラストブロンクス	2′43″23	☆CAT'S-きみちゃん	ALL リサ
ハイパーアスリート（走り高跳び）	2.87m	☆CAT'S-プラズマX	
バトルガレッガ	14,170,980	NAL	ALL G・バット
バトルガレッガ	11,887,640	☆CAT'S-きみちゃん	ALL チッタ
バトルガレッガ	12,666,270	星猫　勝	ALL ガイン
テトリス	999,999＋α	みやけ（はじめて）	祝
飛翔鮫	10,000,000＋α	ますじ（8年ぶり）	18-2にて達成 連

ゲームコーナー　ヤングパレス　千葉
鴨川市横渚884-6　☎04709-3-6431

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★ストリートファイターZERO2（ローズ）	3,462,200	MGN-NAD OCよりSC命！！	Ⓟ×19連㊙ ALL
ソウルエッジVer.II（タキ）	3′57″89	HARD-TORA	ALL
バトルガレッガ（ミヤモト）	9,343,670	MGN-NAD 今さら入荷したよ.	ALL
バトルガレッガ（ゴールデンハット）	8,464,130	あべちょ	ALL
戦国ブレード（こより）	1,294,200	ASS ニッシー西	2-4　連
★ハイパーアスリート（走り高跳び）	2.87m	MGN-NADと CAT（同記録）	ALL 2人同記録
★ハイパーアスリート（100m走）	6″89	CAT	ALL
ハイパーアスリート（走り幅跳び）	11.88m	CAT	ALL
★ハイパーアスリート（砲丸投げ）	29.20m	CAT	ALL
★ハイパーアスリート（水泳100m自由形）	37″87	CAT	ALL

トミームナコ　群馬
高崎市本町3-69　☎0273-25-2906

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★ザ・キング・オブ・ファイターズ'96	884,800	SnRun-y	ALL
バトルガレッガ（ノーマルキャラ）	14,414,540	ATF-KEN	ALL連
バトルガレッガ（ミヤモト）	12,302,380	ムナコでロリ度No.1♡	ALL連
バトルガレッガ（ボーンナム）	13,304,910	最近かなり少女♡	ALL連
ニンジャマスターズ（鳳凰）	3′20″03	SnRun-y	ALL連
★豪血寺一族（才蔵）	1,512,800	ATF-Ⓓ	ALL連㊙
スーパーパズルファイターIIX	520,360	SnABN-ゴリ中嶋	ALL デビロット
デカスリート（100m走）	9″30	チョップ連打　北	中国人使用
燃えよゴンタ		無念！基版故障!!	さようなら
スーパーマリオ64（ノコノコレース）	0′18″9	マリオさんズルはなしですよ　byy	次はピーチスライダーだ

ゲームブルース　岐阜
大垣市高屋町1丁目43番地　第1ビル1階　☎0584-82-6196

タイトル	スコア	スコアラー	備考
スーパーパズルファイターIIX	309,760	MOI	モリ　ALL
スーパーパズルファイターIIX	293,740	N.D	ケン　ALL
D&D2	3,248,809	INA	ファイター ALL
D&D2	2,820,640	ANN	シーフ ALL
サイキックフォース	4′54″60	M.T	バーン ALL
サイキックフォース	5′18″63	M.T	キース ALL
セクシーパロディウス（こいつ）	1,405,300	こいつMOI	7面＋ボス
メタルスラッグ	1,783,380	インチキ戦法COT	
ヴァンパイアハンター（モリガン）	2,050,900	NOY	ALL
バニッシャー	8,223,700	ソニアはどこのお姫様orおてんば娘	1P　ALL

ゲームプラザコトブキ　埼玉
浦和市白幡5-1-28　☎048-838-6631

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★ソウルエッジVer.II（ファン）	2′32″56	1本　2″96♡ のび　まだやる！	ALL 連同 予2′02
ソウルエッジVer.II（美那）	2′44″13	1本　2″60！ のび　ひまつぶし♡	ALL 連同 予2′14
ソウルエッジVer.II（ジークフリート）	3′19″16	KSM㊇	ALL 連同 予2′22
ソウルエッジVer.II（御剣）	3′39″43	KSM㊇	ALL 連同
ソウルエッジVer.II（ロック）	3′40″06	1本　5″60 のび　ビデオが最後	ALL 連同
ソウルエッジVer.II（李）	3′47″93	ZYX	ALL 連同
ストリートファイターZERO2（ローズ）	3,122,800	KSM㊇	ALL 連同 P×15
レイストーム	入荷しました！		
KOF'96	入荷しました！		

モンテカルロ　群馬
高崎市中紺屋町11　☎0273-23-2361

タイトル	スコア	スコアラー	備考
スーパーパズルファイターIIX（ノーマル）	434,880	スコアラーじゃないから本名　中島隆晴	デビロット使用
ソウルエッジVer.II	4′13″99	水色時代友の会♡ TAA-KYJ	ALL セルバンテス
闘姫伝承（マリー＆キング）	1,541,500	V・ま	ALL マリィちゃん
ニンジャマスターズ	3′12″47	アンパン推進とも…いや友の会　FAG	ALL P×9カムイ
ニンジャマスターズ（鳳凰）	3′35″84	SnRun-y	ALL
ニンジャマスターズ（サスケ）	4′15″42	KYJ	ALL
ストリートファイターZERO2（ソドム）	2,039,000	D41 S・Uの弟子	豪鬼 P×9
サイキックフォース	5′21″66	鳳凰寺風友の会♡ MIO	ALL 3本設定キース
真サムライスピリッツ（シャルロット）	179,810	エンゼグロース	ALL

Y・Pエンゼル　岐阜
多治見市本町2-18-10　☎0572-22-1258

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ゼビウス　3D/G	1,048,860	T-N	4面 連なし
ダンクマニア	145PTS	うかげ	ALL D.C 45
ゲーム天国（T.A）（プーペラ）	5,773,590	KENTA.M	
ぷよぷよ通	289,578	MZR	L.518
ストリートファイターZERO2（ケン）	1,205,600	D/K	
ギャプラス	873,600	KNIGHT（54面）	全てイージー設定。

ゲームイントーヨコ北越谷店　埼玉
越谷市大沢3-6-12　☎0489-79-4320

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ソウルエッジVer.II	3′00″13	EFA	ミナ タイムアタック
★マジカルドロップ2（ストーリー）	4,132,928	ZAC-Ristar	ストレングス使用 ALL
★ゲーム天国　プーペラ（ノーマルモード）	35,457,570	ZAC-Ristar	連ALL　残0
★GO！GO！ススメ！マイルスマイル	3,974,560	パズル仙人 NO.001ZACりすたあ	ALL　残0 1P側
ぷよぷよ	2,011,003	SPD-水無月愛理㊫	
マジックソード	14,206,427	大出	ALL ㊙付

アップル（ママ・トップ）　静岡
静岡市竜南1丁目1番54号　☎054-248-7700

タイトル	スコア	スコアラー	備考
デカスリート	12,755	わいず	ALL
ソニック・ザ・ファイターズ	4′02″35	S・H	ソニック
ストリートファイターZERO2（ケン）	1,923,600	H・I	ケン
ストリートファイターZERO2（リュウ）	2,123,400	竹下	リュウ
ガンブレード	72,159	EGK	
★ラストブロンクス	2′27″48	AKI	ナギ
レイストーム	6,945,700	AS-D-TMP	5面ボス　R G-2
ゼビウス　3D/G	1,147,320	ASDアキラ	3面穴うめ
メタルスラッグ	2,040,190	トミー	ALL
ザ・キング・オブ・ファイターズ'96	350,600	AI	テリー　イオリ　アテナ

シーキャット＆ダウンタウン　愛知
豊橋市中浜町219-30　☎0532-37-2478

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ブロップサイクル	13,485	3面がとれん EBE-UME	ALL　1，2面P上級
ザ・キング・オブ・ファイターズ'96	358,700	PUYO	ALL 主人公チーム
デカスリート（100m走）	9″18	AAZ	
デカスリート（走り高跳び）	2.60m	AA2	
デカスリート（棒高跳び）	6.30m	AA2	
デカスリート（110mハードル）	12″31	AA2	
デカスリート（槍投げ）	97.58m	AA3	
デカスリート（砲丸投げ）	26.05m	LONG	

りやすい場所にあります。駐車場も広いので車での御来店も大歓迎です。

●ゲームプラザニュー日の出（長野）

★京都ドラゴンの常連のみなさま，御来店ありがとうございました。またプレイしにきてください。　by -2-

●オレンジペコ金山店＆杁中店（愛知）

★『ハイパーアスリート』（ハンマー投げ）／111ｍ02／LAC

●ゲームランドプラス1合同集計（愛知）

★ときどき，プレイヤーのみなさんから問い合わせがあるのですが，このスコアは“ゲームランドプラス1小牧店”と“ゆき”の合同集計となっています。そこのところ，よろしくお願いします。

●GAME's DORAGON（京都）

★大門ラウはシューターになりましたので今度からは『バトルガレッガ』で乱入してください！？

●ゲームセンターシャトー（京都）

★小さいですが落ちついてゲームができるアットホームなお店です。コミュニケーション・ノートあり，オールド・ゲーム多数あり，そして女性の常連さんもたくさんいらっしゃ

ゲームプラザ　イエローハット　愛知
名古屋市中村区則武1-11-9　☎052-453-5857

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ブロップサイクル（初級クリフロック）	7,515	人気まったく無しいなのじゃよー。	ALLもうやらん
ブロップサイクル（上級ストーリー）	16,745	FGM-UKA	ALL　全パーフェクト
ダートダッシュ	4′24″08	野田名人会 CGZ	完走 激ムズAT
スーパーパズルファイターIIX（イージー）	128,110	えくすたあ	ALL 豪鬼
ソウルエッジVer.II	4′23″83	SPN-SKR-OUK	ALL ソン・ミナ

プレイシティキャロット納屋橋　愛知
名古屋市中区栄1-2-6　名宝会館B1F　☎052-204-0237

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ブロップサイクル	14,150	Macco	ALL 上級
デカスリート（デカスロン）	12,988	IML-MAD(た)	イギリス人 バグ無し！
デカスリート（400m走）	41″32	IML-MAD(た)	イギリス人
★デカスリート（砲丸投げ）	26.13m	IML-MAD(た)	イギリス人
デカスリート（走り幅跳び）	9.42m	HYK-変態教祖	ロシア人
ゼビウス3D/G	3,250,110	(あ)	ALL
ダートダッシュ	4′22″18	野田名人会 CGZ	完走　激ムズ SNOW
エースドライバービクトリーラップ	4′01″91	野田名人会 CGZ	セローバリー 6/6レース
戦国ブレード（ユーニス）	738,700	ASG-如月浪人-RIN	1-7
メトロクロス	776,050	店長	S:R

オレンジペコ金山店＆杁中店　愛知
名古屋市昭和区隼人町8-14（杁中店）　☎052-836-3072

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ハイパーアスリート（総合得点）	18,811	NPA-LAC-HERO	ALL GER使用
ハイパーアスリート（110mハードル）	8″39	NPA-LAC-HERO	GER使用
ハイパーアスリート（棒高跳び）	8.01m	NPA-LAC-HERO	GER使用
ハイパーアスリート（100m走）	7″42	K.J（金山ジャッキー）	
ハイパーアスリート（走り高跳び）	2.79m	HQM-変な奴教徒 "TMR" たこまる	ケニア人使用
デカスリート（総合得点）	12,983	HQM-変な奴教徒 "TMR" たこまる	ALL ロシア人使用
デカスリート（1500m走）	3′17″51	HQM-変な奴教徒 "TMR" たこまる	ロシア人使用
バブルメモリーズ（ストーリー・表）	30,730,000	NBLA-AGGS-DOH Ⓢ	ALL
ニンジャマスターズ	2′52″39	K.M	ALL ナツメ使用
バトルガレッガ	13,717,070	YGA-IBA	ALL　残0 ミヤモト

サンテック新瑞橋店　愛知
名古屋市瑞穂区州山町2-30-2　ロイヤル山田ビル　☎052-851-0621

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ソウルエッジVer.II	4′01″73	ムチ打ちバサラ	ALL ヴォルド使用
スターグラディエイター（ガモフ）	5′09″81	クエスト，フォー，フェイム	ALL
スターグラディエイター（ゴア）	5′36″85	ムチ打ちバサラ	ALL　真のエンディング見た
スターグラディエイター（ゲレルト）	5′18″58	クエスト，フォーフェイム	ALL
スターグラディエイター（リムガル）	4′36″64	ムチ打ちバサラ	ALL
デカスリート（砲丸投げ）	26.06m	HQM-変な奴教徒 "TMR" たこまる	ロシア人使用
デカスリート（デカスロン）	12,923	HQM-変な奴教徒 "TMR" たこまる	ロシア人使用 バグなし
デカスリート（100m走）	9″33	HQM-変な奴教徒 "TMR" たこまる	ロシア人使用 回転使用
デカスリート（1500m走）	3′18″35	HQM-変な奴教徒 "TMR" たこまる	ロシア人 完全1人プレイ
デカスリート（走り高跳び）	2.60m	HQM-変な奴教徒 "TMR" たこまる	ドイツ人

ゲームランドプラス1合同集計　愛知
小牧市中央1-277　☎0568-41-0637

タイトル	スコア	スコアラー	備考
D&D2（シーン）	4,260,260	NOZ	ALL1P色 4分台×12
D&D2（ファイター）	3,899,120	PHGSY-青酸カリ2号	ALL1P色 4分台×13
D&D2（クレリック）	3,763,520	PHGSY-青酸カリ2号	ALL2P色 4分台×11
D&D2（ドワーフ）	3,372,140	PHGSY-青酸カリ2号	ALL2P色
D&D2（マジックユーザー）	3,132,720	FCF	ALL2P色
ラストブロンクス（クロサワ）	3′46″16	NOZ	ALL
ラストブロンクス（ナギ）	3′48″25	NOZ	ALL
子育てクイズ マイエンジェル	10才	パパ：NOZ ママ：KOT	スコアがありません…残念
究極タイガーII	9,155,590	PHGSY-LAY	ALL　連付 穴ウメスコア
グラディウスII	10,000,000＋α	PHGSY-LAY	12-8 4番装備

ゲームセンター・ニュースター　三重
津市江戸橋1-130-7　☎0592-32-0233

タイトル	スコア	スコアラー	備考
D&D2（シーラ）	4,046,281	YOK	ALL
★デカスリート（100m走）	9″02	SKM-地上絵(委)	中国使用
デカスリート（400m走）	42″00	SKM-地上絵(委)	ドイツ使用
バトルガレッガ（ゴールデンバット）	8,044,350	RS	ALL
バトルガレッガ（ミヤモト）	9,336,320	CAT	ラストボス
オーバートップ	3′21″86	HKJ=ジョモミツ	ALL バイク使用
スーパーパズルファイターX	345,470	MFD-(眠)	ALL リュウ使用
スターグラディエイター（ハヤト）	6′26″37	NMR-ミッチー	ALL
神凰拳（紊天）	731,100	CAT	ALL
ザ・キング・オブ・ファイターズ'96	474,800	TKA	ラストボス（チョイキング紅丸）

GAME's DRAGON　京都
京都市上京区千本通下立売下る小山町888ドルスII1F　☎075-822-3017

タイトル	スコア	スコアラー	備考
スーパーパズルファイターIIX（ノーマル）	484,880	DIN-飼葉優里(ぷ)	クリア 乱入あり
ストリートファイターZERO2（さくら）	3,247,800	MNR-DIL	クリア　(連)(同) P×17
ストリートファイターZERO2（ダン）	2,473,800	MNR-DIL	クリア　(連)(同)
バブルメモリーズ（スーパー）	21,747,770	MPY-よしみ君	クリア
セクシーパロディウス（こいつ）	6,443,300	タコウインナー	クリア　(連)
19XX（ライトニング）	16,141,300	MNR-DIL	クリア　(連)
19XX（震電）	15,446,000	MNR-DIL	クリア　(連)
ストリートファイターZERO（アドン）	3,006,300	するものがなくなってしまいました。	クリア　(連)(同)

ゲームセンターシャトー　京都
京都市中京区西ノ京円町3　☎075-462-1330

タイトル	スコア	スコアラー	備考
スーパーパズルファイターIIX（イージー）	137,000	雪成　めい	1coinALL ドノヴァン使用
スーパーパズルファイターIIX（ノーマル）	431,070	雪成　めい	1coinALL ドノヴァン使用
アウトフォクシーズ	10,716,000	とりあえずF.Elf	1coinALL ベティ・ドゥ使用
☆☆☆☆	オールドゲーム満載！	ぜひ一度御来店を！	☆☆☆☆
☆☆☆☆	サイバーボッツ	ウルフファング	☆☆☆☆
☆☆☆☆	エイリアンvsプレデター	タンクフォース	☆☆☆☆
☆☆☆☆	ダンジョンズ＆ドラゴンズ	スティールガンナーII	☆☆☆☆
☆☆☆☆	ナイツ　オブザ　ラウンド	マクロス	☆☆☆☆
☆☆☆☆	ファイナルファイト	テトリス 他多数！	☆☆☆☆

GAME'S WiLL　京都
京都市左京区一乗寺高槻町20-1　☎075-711-1435

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ブロップサイクル（上級）	17,645	FGM-UKA（残体力0）	ALL オールパ
パックマン・オリジナル	390,200	西村ちなみ	ALL　残2 5匹落とし
★ストリートファイターZERO（アドン）	3,622,600	アイドル天使ようこそ　GYO♡	ALLⓅ(連)(必) 95×3
★ストリートファイターZERO（ガイ）	3,391,500	京都声優マニアの会 久川綾担当GYO♡	ALL(連)(必)
★ストリートファイターZERO（春麗）	3,115,800	松本梨香♡担当 あやちこーぷい	ALL(連)(必)
★ワールドヒーローズ2JET（エリック）	256.81	wzh	ALL(連)

アミューズメントスペース　フジ　大阪
大阪市北区天神橋4-10-8　☎06-356-3933

タイトル	スコア	スコアラー	備考
レイストーム（R-GRAY1）	8,535,100	ダイヤモンド　くん	7面
★スーパーパズルファイターIIX（デビロット）	526,750	MIZ神-ZZ(か)	ALL
バトルガレッガ	10,860,060	自己満足で申請 H.M	ALL チッタ
★上海　万里の長城（北京）	877,210	Legion-ホエホエ君の助	ALL ボーナスⒹ
スカルファング（オートモード）	20,015,300	S.N	ALL　(連) SIF使用
ソニックウィングス3（コウフル＆リヴァー	3,302,000	田舎に帰っている人	ALL　(連)
サイキックフォース	7′45″10	はりまや	ALL エミリオ

PLAY CITY NASA　大阪
大阪市住吉区山之内3-3-5　☎06-694-4909

タイトル	スコア	スコアラー	備考
セクシーパロディウス（イワン）	6,583,400	AXIOM-H.Y(奈)	ALL　残4 (連)付
★バルキューブ	3,637,250	AXIOM-DEN	レベル75
ラストブロンクス	1,396,812	水沢かおる	10面　サバイバルモードリサ
ハイパーアスリート（走り高跳び）	2.78m	YAS	
★ハイパーアスリート（棒高跳び）	8.35m	AXIOM-SAO	
★スーパーストリートファイターII（サガット）	2,248,800	CST(ゆ)	ALL爪×3 38R　(連)付

タイトーイン002スタジアム　大阪
豊中市玉井町1-1-36ライオンズマンション102号　☎06-844-0586

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ラストブロンクス	3′40″86	GM&SJC	クリア ユウサク使用
★バブルメモリーズ（ストーリー）	32,534,000	CYCLONE-KIW	全80面クリア(連)スーパー
バトルガレッガ（ミヤモト）	14,225,200	まるむしいっぱいわいてます（外）	クリア
★戦国ブレード（アイン）	1,802,000	HYAKU-KTL-UGF(チ)	2-6　(連)
戦国ブレード（ハガネ）	1,485,000	幾	2-5　(連)
ナムコクラシックコレクションVOL.2（パックマン）	381,600	KTR-BOSTON	クリア
鉄拳2（ジュン）	1′50″71	WILLARD	クリア
★ストライカーズ1945（Bf-109）	2,096,700	PPR-KTL-のれん街	2周クリア(連)
ガンバード（バルナス）	2,201,900	J.G.K-ALL (副)	2周ALL(連)
チャリオット	4,677,100	自転車夫（チャリオット）つまんね〜	クリア　(連) 大コイン×0

チャレンジャー関大前店　大阪
吹田市千里山東1-14-2　☎06-3389-8072

タイトル	スコア	スコアラー	備考
スーパーパズルファイター2X	399,750	SGP-Y.K(ぷ)	1c　ALL モリガン
スーパーパズルファイター2X	283,570	JGM	1cALL ダン
スーパーパズルファイター2X	332,280	JGM	1c　ALL デビロット
ハイパーアスリート（100m走）	6″98	まJU	1c　ALL
ハイパーアスリート（走り幅跳び）	11.99m	M1Z神＆まJU	1c　ALL
ハイパーアスリート（円盤投げ）	89.14m	M1Z神＆まJU	1c　ALL
ハイパーアスリート（砲丸投げ）	28.16m	M1Z神＆まJU	1c　ALL
★ハイパーアスリート（槍投げ）	118.09m	NOBちん	1c　ALL
アルペンサーファー	1′19″169	人生　滑ってる人 まJU	初級　完走
ブロップサイクル	7,145	どーでもえーか？ まJU	T.A　初級 ALL完走

タウンスポットプレイランド　大阪
茨木市中津町4-3　☎0726-37-5311

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ラストブロンクス（ナギ）	2′49″15	STAC-MSV	ALL
ブロップサイクル（上級）	13,645	STG-えじま	ALL ストーリー
ブロップサイクル（初級）	7,800	STG-えじま	ALL 残75
スターグラディエイター	4′03″47	STAC-MSV	ALL ガモフ
ヴァンパイアハンター（サスカッチ）	2,161,200	やっぱ後半ダメ（ⓥ×2）	ALL P×16
スーパーパズルファイターIIX	519,290	ダンマスター上等 超合体五島F	デビロット クリア
スーパーストリートファイターIIX	1,521,000	SIN　バイソン落ちてる	ALL 12-4-1
バルキューブ	1,409,270	超合体GE島F 来月はフフフ	LV不明
★ハイパーアスリート（円盤投げ）	90.65m	エクア＄とハルク砲丸・あと、乱太	ヒゲはえてる人使用
ハイパーアスリート（砲丸投げ）	28.24m	T.M(欠)	アメ公

マンモス城インベーダーハウス　大阪
高槻市北園町18-14　☎0726-82-4323

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★デカスリート（円盤投げ）	82.63m	ロレント弱えⓈ	イギリス 46度
デカスリート（100m走）	9″23	(ぬ)じろ	イギリス
デカスリート（110mハードル）	12″23	怪帝(ぷ)（'90〜）	イギリス
デカスリート（砲丸投げ）	26.01m	SGP-STAC-NJR(ぷ)	イギリス
デカスリート（トータルスコア）	12,956	(ぬ)じろ	イギリス
戦国ブレード（アイン）	1,544,000	IGU	2-5　(連)
ナムコクラシックコレクションVOL.2（マッピー）	3,684,060	Y・F	ALL 1ミス
ラビリンスランナー	475,820	SGP-オメガセクター	ALL
サーカスチャーリー	286,740	スコア担当ついに亡命か？(ぬ)	R20 いるか無し

います。みんなでゲームして盛り上がりましょう（7月29日からハイスコアの集計をはじめました）。

●プレイシティーチャレンジャー（大阪）

★女の子のゲーマーが最近増えてきてうれしいです。もっとどんどんきてほしいです。遠征も大歓迎でーす。　from　スコア担当組

●タウンスポットプレイランド（大阪）

★石村様，みしまっちがサターンで通信できるようになりました。アクセスしてください。スコア関係の人もよろしく。

●PC島大前店（島根）

★子育てクイズ『マイエンジェル』大好評。ぜひプレイしてみてね。

●アミューズメントZiZZ大竹駅前店（広島）

★『ストームブレード』『K.O.F'96』入荷！レトロゲームは『ワンダー3』！

●青木玩具（長崎）

★『K.O.F'96』，『スタグラ』入荷しました。みなさんプレイしてください。『K.O.F'96』大人気です。『スタグラ』もやってくださいね。　担当　VIC

※チャレハイ通信では，各お店からの一言を掲載しています。

プレイシティチャレンジャー　大阪
守口市土居町8番11号　☎06-994-7476

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ニンジャマスターズ	3′28″84	寝屋川コナン (S♡W)	ALLクリア ナツメ
スーパーパズルファイターIIX	440,630	MIOからMIKOへ？「如月」MIO	デビロット ALLクリア
ストリートファイターZERO2 (リュウ)	2,150,100	大和川コナン (S♡W)	P×8S×1 O×7ALL
ストリートファイターZERO2 (ダン)	2,085,800	淀川コナン (S♡W)	P×8S×3 ALL
メタルスラッグ	2,793,780	F.T（生きてて良かった）	ALL救×7 1 ㊣付き
まじかるドロップ2 (マジシャン使用)	879,380	1+1=田んぼのた (S.Y)	ALLクリア
ラストブロンクス (クロサワ)	808,006	利根川コナン (S♡W)	サバイバルモード7面まで
ときめきメモリアル対戦ぱずるだま	1,645,200	みこから真歩子？土下座のマスター山田	美樹原使用 ALLクリア
ストリートファイターZERO2 (ケン)	2,040,300	FDO	P×8S×1 2 ALL
デカスリート (走り高跳び)	2.60m	T.K	GER使用

ゲームセンターピノキオ　兵庫
明石市本町1-1-26　☎078-917-5685

タイトル	スコア	スコアラー	備考
スターグラディエイター (リムガル)	2′31″99	SVR-かる夫	ALL
スターグラディエイター (サターン)	3′19″13	R'-水無	ALL
スターグラディエイター (ゲレルト)	3′31″95	R'-水無	ALL
ハイパーアスリート (走り幅跳び)	11.03m	INJ	ケニア使用 以下改造なし
ハイパーアスリート (砲丸投げ)	27.99m	SVR-TAN (パチもの)	日本
ハイパーアスリート (水泳)	41″00	INJ	ケニア
ハイパーアスリート (三段跳び)	19.57m	INJ	ケニア
ハイパーアスリート (円盤投げ)	90.59m	INJ	ケニア
ハイパーアスリート (ハンマー投げ)	107.00m	INJ	ケニア
ハイパーアスリート (110mハードル)	9″31	SVR-LAC	韓国

扇ケ丘レジャーセンター　石川
石川郡野々市町高橋町86-2　☎0762-46-6406

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★ストリートファイターZERO2 (ゴウキ)	3,648,600	T.Clue-ISD	ALL ㊣㊙ オール㊇
★ストリートファイターZERO2 (リュウ)	3,606,700	T.Clue-ISD	ALL ㊣㊙ P×19
★ストリートファイターZERO2 (ガイ)	3,604,200	T.Clue-RIK	ALL ㊣㊙ P×19
★ストリートファイターZERO2 (ケン)	3,504,200	T.Clue-ISD	ALL ㊣㊙ P×18
★ストリートファイターZERO2 (ロレント)	3,081,800	D.D.T.チキンハート	ALL ㊣㊙ P×17
★ストリートファイターZERO2 (バーディ)	2,793,400	D.D.T.チキンハート	ALL ㊣㊙ P×12
ハイパーアスリート (ハンマー投げ)	108.65m	AAC	
ハイパーアスリート (槍投げ)	108.68m	AAC	
ハイパーアスリート (円盤投げ)	87.43m	AAC	
スターグラディエイター (リムガル)	3′10″37	じょ〜じは単なるボケだっけ！（栗原）	ALL ㊣ 天然ではない

ゲームスポットパスカル　岡山
岡山市大福134　☎086-282-6667

タイトル	スコア	スコアラー	備考
スーパーパズルファイターIIX	444,580	D.S.K-BAD	ALL ノーマルモード
ストリートファイターZERO2 (ケン)	2,793,000	ZZZ	ALL P×13
スターグラディエイター (ゲレルト)	3′34″78	クソゲー処理隊	ALL
マジカルドロップ2 (ひたすらモード)	5,292,276	D.S.K-BAD	かんたんスタート
D&D2 (2P同時)	4,843,167	スバルとセイシロウ	ALL バグ技無
D&D2 (3P同時)	5,370,501	兄貴アハハトリオ	ALL バグ技無
シークレットエイジェント	1,109,400	SANⓢ	ALL ㊣

イーストランドファミリーガーデン　岡山
津山市川崎147　イーストランド別館　☎0868-26-2527

タイトル	スコア	スコアラー	備考
スーパーパズルファイターIIX (デビ姫)	460,430	KAG三厳	ALL ノーマル㊕有
スーパーパズルファイターIIX (ダン先生)	350,870	KAG三厳	ALL ノーマル㊕有
スーパーパズルファイターIIX (ドノバン)	397,630	KAG三厳	ALL ハード ㊕有
スーパーパズルファイターIIX (リュウ)	361,520	といちや☆デザートタンクとスカイター	ALL ハード ㊕有
スーパーパズルファイターIIX (ケン)	322,360	ゲットCD化希望！といちや	ALL ハード ㊕有
スターグラディエイター (ガモフ)	4′45″64	KAG三厳	ALL 真エンド
スターグラディエイター (ジューン)	5′08″68	KAG三厳 自殺未遂ガモフに行けよ	ALL 真エンド
スターグラディエイター (ゲレルト)	5′45″54	HIR	ALL 真エンド
サイキックフォース	4′45″56	といちや ☆ゲームアーツ社は	ALLウォン マヌアル
ミッドナイトランディング (DX筐体)	749	シルフィードサターンを早く作るように	ALL (命令)

プレイシティキャロット島大前店　島根
松江市西川津町1147-15　☎0852-27-6428

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ナムコクラシックコレクションVOL.2 (パックマン)	1,462,770	RDR（HRS）V TR	1cALL アレンジ
ストリートファイターZERO2 (ダン)	2,220,200	山根	ALL
スーパーパズルファイターIIX (デビロット)	385,630	T.M	ALL
スーパーパズルファイターIIX (ドノヴァン)	365,700	T.M	ALL
ラストブロンクス	3′42″98	迦楼羅（カルラ）	ALL ナギ
ラストブロンクス	404,141	迦楼羅（カルラ）	サバイバルモード優作までナギ
D&D2	893,756	wiz Ⓡ	クレリック 1cALL

ゲームプラザミッキー　広島
広島市南区的場町1-7-2　☎082-262-5189

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ザ・キング・オブ・ファイターズ'96	286,700	NEZ-GYO	ALL ヴァイス使用
スターグラディエイター	4′38″00	NEZ-GYO	ALL ハヤト使用
神凰拳	1,564,700	NEZ-GYO	ALL S×11
ニンジャマスターズ	4′00″23	NEZ-GYO	ALL 蘭丸使用
ビックトーナメントゴルフ	−20	ぼくはそこまでマニアではない まか君	ALL オーストラリア
ゼビウス3D/G	7,154,570	両々ちゃんに捧げる愛野MDKスター	ALL 連付 はにゃ？

オキモト　広島
広島市西区南観音3-15-3　☎082-292-1473

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ストリートファイターZERO2 (ローズ)	1,952,100	H.O	ALL
ストリートファイターZERO2 (ダン)	1,618,800	DOI	ALL
ストリートファイターZERO2 (ナッシュ)	1,580,700	Y.M	ALL
D&D2 (シーフ)	2,967,509	えーちゃん	ALL
D&D2 (ドワーフ)	2,783,812	わらこ	ALL
D&D2 (エルフ)	2,706,470	S.N	ALL
首領蜂 (タイプC)	15,038,250	ワラ夫	Cタイプ ㊣
首領蜂 (タイプB)	13,767,690	黒川	Bタイプ ㊣
沙羅曼蛇2	853,200	NAS	2-2 ㊣
リーサルエンフォーサス2	7,970	E.S	3870発 40分間プレ

アミューズメントZIZZ大竹駅前店　広島
大竹市新町1-2-3大竹ニチエービル1F　☎08275-3-5994

タイトル	スコア	スコアラー	備考
スーパーパズルファイターIIX (ノーマル)	308,110	FIN	ALLドノヴァン P×16 連×4
スーパーパズルファイターIIX (ハード)	310,370	GO	ALL ケン P=16 連=3
ストームブレード (アレックス)	2,210,480	スーパーDr.NHK 打倒ハメローズ	2周目の4面
D&D2 (シーン)	3,179,753	ドライモン	ALL 宝66 隠14
D&D2 (エルフ)	2,243,298	ドライモン	ALL 宝65 隠14
D&D2 (ドワーフ)	2,969,305	ドライモン	ALL 宝66 隠14
バトルガレッガ	4,176,900	KEI	7面中ボス グラスホッパー
バトルガレッガ	4,796,010	KEI	ALL 残×1 ワイルドスネイル
バトルガレッガ	4,440,960	KEI	7面中ボス チッタ
バトルガレッガ	4,093,570	KEI	7面 フライングバロン

アミューズメントスクウェアカサブランカ　香川
高松市亀井町10-15　☎0878-33-3375

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★ストリートファイターZERO2 (ザンギエフ)	2,984,600	EXC-GDS-S.O！！	ALL㊣㊐
ハイパーアスリート (100m走)	7″73	RUN	すべて㊣なしです。
ハイパーアスリート (110mハードル)	9″23	RUN	
ハイパーアスリート (棒高跳び)	7.30m	RUN	
ハイパーアスリート (水泳)	42″67	KYO	
ハイパーアスリート (走り幅跳び)	10.92m	KYO	
ハイパーアスリート (走り高跳び)	2.78m	KYO	
ハイパーアスリート (円盤投げ)	89.59m	RUN	
ハイパーアスリート (槍投げ)	107.87m	KYO	
ハイパーアスリート (ハンマー投げ)	109.99m	TAK	

チャレンジバンバン　愛媛
松山市道後樋又4-29　☎089-924-5583

タイトル	スコア	スコアラー	備考
逆転パズル番長	9,999.99+α	FAO-JAN A. T	
バトルガレッガ	13,554,240	K. M	ALL ミヤモト
バトルガレッガ	12,657,140	わいわい	ALL ガイン
バトルガレッガ	10,966,010	LXSVII	ALL ノーマルキャラ
ラストブロンクス	3′32″75	★-紫龍	ALL 1C
デカスリート (円盤投げ)	82.44m	MASAI	
デカスリート (槍投げ)	97.57m	MASAI	
デカスリート (400m走)	42″74	MASAI	

ビッグウェーブ　高知
高知市曙町1-8-25寿ビル1F西　☎0888-43-3433

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ソウルエッジ	2′54″19	スト㊖GUY もうやめます。	ALL御剣 Ver.II
ソウルエッジ	3′15″06	DNA もう やらん	ALLタキ Ver.II
ソウルエッジ	3′59″66	M-1号	ALLジーク Ver.II
ソウルエッジ	4′21″59	YAH	ALLヴォルド Ver.II
ソウルエッジ	4′34″73	おとこ汁	ALLロック Ver.II
デカスリート (100m走)	9″30	HHH	リー
デカスリート (走り幅跳び)	4.32m	おとこ汁	
デカスリート (400m走)	43″47	YOH	
スーパーパズルファイターIIX	424,910	てきとう	ALL ノーマル
ストリートファイターZERO2 (リュウ)	2,206,600	ホーリー	ALLP×10 リュウ

モンキーハウス本館　福岡
福岡市中央区六本松2-6-7　☎092-731-0053

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ロックマン2 (フォルテ・ストーリー3)	851,500	G.M.C.げえむのごんちゃん	ALL㊣
★スターグラディエイター (リムガル)	2′13″75	外道T・H	ALL㊣
スターグラディエイター (ゴア)	2′23″99	あきちゃった	ALL㊣ やはり宝箱
バルキューブ	3,025,720	MLK	LV.65
逆転!!パズル番長 (番長統一編)	8,514,800	外道T・H	ALL㊣
★闘姫伝承 (マリー＆キング)	2,565,900	MLK	ALL㊣
★逆鱗弾 (タイプC)	2,364,400	G.M.C.げえむのごんちゃん	ALL㊣
★疾風魔法大作戦 (ブルギン)	1,941,297	外道T・H	ALL㊣
★富士山バスター (カッパ)	1,407,000	ELH-パチプロ	ALL㊣
ハイパーアスリート (総合得点)	19,937	G.M.C.ごんちゃん＆R-I	改なし ALL

高宮ラッキーゲームセンター　福岡
福岡市南区高宮1-6-11　☎092-524-6557

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ラストブロンクス (クロサワ)	2′36″75	今夜のKAZ	ALL
ラストブロンクス (リサ)	3′37″66	SUPER-極長UNEです。	ALL
ラストブロンクス (ザイモク)	4′35″51	荒神様MOG-㋲-	ALL クリアだけ〜
ラストブロンクス (ヨーコ)	4′42″05	ULTRA-極長UNEでちゅ。	ALL
ソウルエッジVer.II (ファン)	4′51″13	GAW	ALL T・Aモード
ソウルエッジVer.II (ソン・ミナ)	3′43″06	GAW	ALL T・Aモード
ソニック・ザ・ファイターズ (ファング)	3′28″69	GAW	ALL
闘姫伝承 (ライヤ)	1,132,200	MOG-㋲-	ALL クリアだけえ
デカスリート (英)	12,911	GAW	ALL
ザ・キング・オブ・ファイターズ'96	423,000	HYPER-極長UNEでござる	ALL 庵. ユ. か

サブカルチュア　福岡
筑紫野市二日市宮田町581-6　☎092-922-9010

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ニンジャマスターズ	2′10″64	これ2分切れる！？by殺人コアラ㊤長	ALLⓅナツメタイムアタック
SUPER GT 24h (MAX)	2′55″28	GDS-OOT	ALL初級タイムアタック
ブロップサイクル (初級クリフロック)	8,380	GDS-OOT	ALLⓅ 残87秒
★ブロップサイクル (上級ストーリー)	19,570	病院送りの刑になる GDS-OOT	ALLⓅ 総残131秒
スターグラディエイター (ゴア)	2′45″88	おすだけマニア君	ALL
スーパーストリートファイターII (バルログ)	2,095,600	アドリブ君	ALLD×3 つめ×3
ザ・キング・オブ・ファイターズ'96 (八神チーム)	523,600	血の暴走しまくり？by殺人コアラ㊤長	ALL P×16

青木玩具　長崎
島原市弁天町7080-1　☎0957-63-2344

タイトル	スコア	スコアラー	備考
スターグラディエイター (ゲレント)	7′02″93	ACA-C-BOLTVIC	ALL
スターグラディエイター (ハヤト)	7′25″74	GET-AAA	ALL
スターグラディエイター (ハヤト)	6′45″23	ACA C-BOLTVIC	ALL
神凰拳	563,500	GET-WDC	ラスボス 孫悟空
ザ・キング・オブ・ファイターズ'96	410,000	GET-AAA	ALL
ザ・キング・オブ・ファイターズ'96	361,000	S-D	ラスボス
ザ・キング・オブ・ファイターズ'96	348,300	K-T	ラスボス
ザ・キング・オブ・ファイターズ'96	265,100	GET-TPO	ボヌチーム

神宮前キャロットハウス　宮崎
宮崎市神宮2-1-30　☎0985-29-3967

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ザ・キング・オブ・ファイターズ'96	373,700	MGF-Zin	ゲーニッツ死
ザ・キング・オブ・ファイターズ'96	393,100	ベロボーマン 1方	ゲーニッツ死
デカスリート (走り高跳び)	2.60m	KOB	
デカスリート (走り幅跳び)	9.45m	KOB	
デカスリート (棒高跳び)	6.30m	KOB	
ときめきメモリアル対戦ぱずるだま	1,630,700	じん	根性 ALL
ときめきメモリアル対戦ぱずるだま	1,581,300	じん	根性 ALL
ときめきメモリアル対戦ぱずるだま	1,529,400	じん	根性 ALL
ときめきメモリアル対戦ぱずるだま	1,465,900	鳴神恭介	根性 ALL
ときめきメモリアル対戦ぱずるだま	1,457,900	じん	根性 ALL

・ビデオゲーム・
CLASSIC GUIDE

(クラシック　ガイド)

君よ,オールド・ゲームを語れ 情熱の中古基板情報

当コーナーは，ゲームファンを対象としたビデオゲームの中古基板販売を取り扱っているお店の情報を掲載しています。

下記のお店から中古基板を購入するには，二つの方法があります。一つは，そのお店に直接買いに行く，もう一つは，通信販売を利用する方法です。

下記のリスト以外にも，各店ではたくさんの基板を扱っています。ほしい基板がある人は，まずはお店に資料請求をしてみたり，電話で在庫を確認してみるとよいでしょう。

アイレム

タイトル	商品価格	発年売度	ジャンル	インストカード	マニュアル	備考	店名
ボンバーマンワールド	35,000円	'92年	アクション	有	有		トライ
アンダーカバーコップス	23,000円	'92年	格闘アクション	有	有		トライ
剣豪	23,000円	'89年	アクション	有	有		ファンタジークラブ
ガンフォース	20,000円	'91年	シューティング	有	有		ファンタジークラブ
レジェンド オブ ヒーロー トンマ	18,000円	'89年	アクション	有	有		ファンタジークラブ
R-TYPE	16,000円	'87年	シューティング	有	有		トライ
ぐっすんおよよ	5,000円	'93年	アクション	有	有		ファントム
10ヤードファイト	2,000円	'83年	アメフト	有	有	要ハーネス	ファントム

アタリゲームズ

タイトル	商品価格	発年売度	ジャンル	インストカード	マニュアル	備考	店名
ガントレット	15,000円	'85年	アクション	無	有		メッセサンオー

アトラス

タイトル	商品価格	発年売度	ジャンル	インストカード	マニュアル	備考	店名
ブレイゾン	15,000円	'92年	シューティング	有	有		ファンタジークラブ
ボラックス	15,000円	'91年	シューティング	有	有		ファンタジークラブ

エイティング

タイトル	商品価格	発年売度	ジャンル	インストカード	マニュアル	備考	店名
疾風魔法大作戦	15,000円	'94年	シューティング	有	有		ソフトショップ★マリオ

SNK

タイトル	商品価格	発年売度	ジャンル	インストカード	マニュアル	備考	店名
ドリフトアウト	35,000円		レーシング				秀和
MV-6	30,000円		システム	無	有	MVS 6本用基板	通販&ProShop システムIII
アテナ	30,000円	'86年	アクション	有	有		トライ
神凰拳	25,000円	'96年	対戦格闘				秀和
ニンジャマスターズ 覇王忍法帖	25,000円						秀和
ASO	17,000円	'85年	シューティング	有	有		メッセサンオー
ASO	12,000円	'85年	シューティング	有	有		トライ
ステークスウィナー	12,000円	'95年	競馬	有	有		トライ
パルスター	10,000円	'94年	シューティング	有	有		トライ
パズルボブル	8,000円	'95年	アクションパズル	有	有		トライ

NMK

タイトル	商品価格	発年売度	ジャンル	インストカード	マニュアル	備考	店名
ハチャメチャファイター	8,000円	'91年	シューティング	有	有		通販&ProShop システムIII

ガエルコ

タイトル	商品価格	発年売度	ジャンル	インストカード	マニュアル	備考	店名
ワールドラリー	15,000円	'92年	レーシング	有	有		メッセサンオー

カプコン

タイトル	商品価格	発年売度	ジャンル	インストカード	マニュアル	備考	店名
ロストワールド	120,000円	'88年	シューティング	有	有	パネル付	トライ
D&D® シャドー オーバー ミスタラ	108,000円	'96年	格闘アクション	有	有	Bボード	ファントム
D&D® シャドー オーバー ミスタラ	98,000円	'96年	格闘アクション	有	有	ROM	ソフトショップ★マリオ
アルティミットエコロジー	98,000円	'94年	シューティング	有	有		トライ
ストリートファイターZERO2	95,000円	'96年	対戦格闘	有	有	ROM	ソフトショップ★マリオ
スーパーパズルファイター2X	88,000円	'96年	アクションパズル	有	有	マザー付	ファントム
ストリートファイターZERO2	88,000円	'96年	対戦格闘	有	有	Bボード	ファントム
ニモ	70,000円	'90年	アクション	有	有		トライ
ストリートファイターZERO2	65,000円	'96年	対戦格闘	有	有		トライ
マーヴルスーパーヒーローズ	48,000円	'95年	対戦格闘	有	有		トライ
ウィロー	38,000円	'89年	アクション	有	有		トライ
エリア88	38,000円	'89年	シューティング	有	有		トライ
ヴァンパイア ハンター	32,000円	'95年	対戦格闘	有	有		トライ
エイリアンVSプレデター	32,000円	'93年	格闘アクション	有	有	ROM	ソフトショップ★マリオ
ストライダー飛竜	32,000円	'89年	アクション	有	有		メッセサンオー
エイリアンVSプレデター	30,000円	'94年	格闘アクション	有	有	ソフトボード	通販&ProShop システムIII
ストライダー飛竜	30,000円	'89年	格闘アクション	有	有		トライ
ストリートファイターZERO	30,000円	'95年	対戦格闘	有	有		トライ
大魔界村	30,000円	'88年	アクション	有	有		トライ
天地を喰らう	25,000円	'89年	格闘アクション	有	有		トライ
チキチキボーイズ	18,000円	'90年	アクション	有	有		トライ
戦場の狼II	18,000円	'90年	シューティング	有	有		トライ
ストリートファイター	15,000円	'87年	対戦格闘	有	有		トライ
ファイナルファイト	15,000円	'89年	格闘アクション	有	有		トライ
ラストデュエル	10,000円	'88年	シューティング	有	有		メッセサンオー
戦場の狼	8,000円	'85年	シューティング	有	有	要ハーネス	ファントム
マッスルボマー	5,000円	'93年	プロレス	有	有		ファントム

コナミ

タイトル	商品価格	発年売度	ジャンル	インストカード	マニュアル	備考	店名
セクシーパロディウス	88,000円	'96年	シューティング				秀和
恋のホットロック	58,000円	'86年	アクション	有	有		トライ
究極戦隊ダダンダーン	38,000円	'93年	格闘アクション	有	有		トライ
グラディウスIII	30,000円	'89年	シューティング	有	有		通販&ProShop システムIII
スーパー魂斗羅	28,000円	'88年	アクションシューティング	有	有		トライ
X-MEN	25,000円	'92年	格闘アクション	有	有		メッセサンオー
A-JAX	23,000円	'87年	シューティング	有	有		メッセサンオー
スーパー魂斗羅	22,000円	'88年	アクション	有	有		メッセサンオー
エイリアンズ	20,000円	'90年	アクション	有	有		通販&ProShop システムIII
トライゴン	18,000円	'90年	シューティング	有	有		ファンタジークラブ
パロディウスだ	8,000円	'90年	シューティング	有	有		ファントム
出たな！ツインビー	8,000円	'91年	シューティング	有	有		ファントム
出たな！ツインビー	7,000円	'91年	シューティング	有	有		メッセサンオー

彩京

タイトル	商品価格	発年売度	ジャンル	インストカード	マニュアル	備考	店名
ストライカー1945	55,000円	'95年	シューティング	有	有		ソフトショップ★マリオ
ガンバード	20,000円	'94年	シューティング	有	有		ソフトショップ★マリオ

サン電子

タイトル	商品価格	発年売度	ジャンル	インストカード	マニュアル	備考	店名
上海III	32,000円	'93年	パズル	有	有		トライ

セガ

タイトル	商品価格	発年売度	ジャンル	インストカード	マニュアル	備考	店名
ラストブロンクス	280,000円	'96年	対戦格闘	有	有		トライ
バーチャファイター2	180,000円	'94年	対戦格闘	有	有		トライ
ファイティングバイパーズ	150,000円	'95年	対戦格闘	有	有		トライ
ファイティングバイパーズ	140,000円	'95年	対戦格闘	有	有	ソニックROM付	通販&ProShop システムIII
フリッキー	35,000円	'84年	アクション	有	有		トライ
ぷよぷよ通	10,000円	'94年	アクションパズル	有	有		トライ
モンスターレア	10,000円	'88年	シューティング	有	有	要ハーネス	ファントム
ソニック ザ ヘッジホッグ	8,000円	'93年	アクション	有	有	PCBのみ	ファントム
ドラゴンボールZ VRVS	8,000円	'94年	対戦格闘	有	有		ファントム
忍	8,000円	'87年	アクション	有	有	要ハーネス	ファントム
登龍門	2,000円	'95年	パズル	有	有	要ハーネス	ファントム

セタ

タイトル	商品価格	発年売度	ジャンル	インストカード	マニュアル	備考	店名
スーパーリアル麻雀PV	18,000円	'95年	麻雀	有	有		トライ
スーパーリアル麻雀PIV	15,000円	'93年	麻雀	有	有		トライ

タイトー

タイトル	商品価格	発年売度	ジャンル	インストカード	マニュアル	備考	店名
エレベーターアクションリターンズ	65,000円	'95年	アクションシューティング	有	有		ソフトショップ★マリオ
ダライアス外伝	65,000円	'95年	シューティング	有	有		ソフトショップ★マリオ
メタルブラック	45,000円	'91年	シューティング	有	有	F2システム付	通販&ProShop システムIII
レイフォース	45,000円	'94年	シューティング				秀和
プリルラ	40,000円	'91年	アクション	有	有		トライ
レイフォース	33,000円	'93年	シューティング	有	有		ソフトショップ★マリオ

メタルブラック	30,000円	'91年	シューティング	有	有		トライ
レイフォース	28,000円	'93年	シューティング	有	有		トライ
バブルメモリーズ	25,000円	'96年	アクション	有	有	サブボード	ファントム
グリッドシーカー	20,000円	'91年	シューティング	有	有		トライ
ライディングファイト	15,000円	'92年	アクション	有	有		ファンタジークラブ
スペースインベーダーDX	7,000円	'94年	シューティング	有	有		ファントム
逆鱗弾	3,000円	'95年	シューティング	有	有	サブボード	ファントム

データイースト

トリオ ザ パンチ	50,000円	'89年	アクション	有	有		トライ
ウルフファング	30,000円	'91年	シューティング	有	有		トライ
マジカルドロップ プラス1	25,000円	'95年	アクションパズル	有	有		ファントム
ガンボール	20,000円	'92年	アクション	有	有		通販＆ProShop システムIII
空牙	15,000円	'89年	シューティング	有	有		トライ
マジカルドロップ	8,000円	'95年	アクションパズル	有	有		ファントム
マジカルドロップ	8,000円	'95年	アクションパズル	有	有		トライ
ロボコップ	7,000円	'89年	アクションシューティング	有	有		ファントム

テクモ

闘姫伝承	108,000円	'96年	アクション	有	有		ファントム
闘姫伝承	68,000円	'96年	アクション				秀和
がんばれギンくん	8,000円	'95年	パズル	有	有		トライ
シルクワーム	7,000円	'88年	シューティング	有	有		ファントム

東亜プラン

バツグン	35,000円	'93年	シューティング	有	有		トライ
ドギューン	8,000円	'92年	シューティング	有	有		トライ

ナムコ

ドルアーガの塔	68,000円	'84年	アクション	有	有		トライ
アサルト	65,000円	'88年	アクションシューティング	有	有	パネル付	トライ
ファイネストアワー	65,000円	'89年	アクションシューティング	有	有		トライ
フェリオス	65,000円	'88年	シューティング	有	有		トライ
ワルキューレの伝説	65,000円	'89年	アクション	有	有		トライ
ファイネストアワー	60,000円	'89年	アクションシューティング	有	有		通販＆ProShop システムIII
鉄拳	58,000円	'94年	対戦格闘	有	有		ファントム
トイポップ	55,000円	'86年	シューティング	有	有		トライ
ワンダーモモ	55,000円	'86年	アクション	有	有		トライ
ダンクマニア	50,000円						秀和
ドラゴンスピリッツ	48,000円	'87年	シューティング	有	有		ファントム
ドラゴンスピリット	45,000円	'87年	シューティング	有	有		トライ
アウトフォクシーズ	35,000円	'94年	アクション	有	有		ソフトショップ★マリオ
ドラゴンバスター	30,000円	'84年	アクション	有	有		トライ
スーパーパックマン	28,000円	'82年	アクション	有	有	要ハーネス	ファントム
ドラゴンバスター	28,000円	'84年	アクション	有	有	要ハーネス	ファントム
メルヘンメイズ	28,000円	'88年	アクション	有	有		トライ
未来忍者	28,000円	'88年	アクション	有	有		トライ
ギャラガ88	22,000円	'88年	シューティング	有	有		トライ
ディグダグ	13,000円	'82年	アクション	有	有		メッセサンオー
F/A	12,000円	'92年	シューティング	有	有		トライ
スーパーワースタ95	4,000円	'95年	野球	有	有		ファントム

日本物産

バニラシンドローム	15,000円	'91年	麻雀	有	有		ファントム
テラクレスタ	14,000円	'85年	シューティング	有	無		ファンタジークラブ
セーラーウォーズ	13,000円	'93年	麻雀	有	有		ファントム
トリプルウォーズ2	8,000円	'89年	麻雀	有	有		ファントム

ビデオシステム

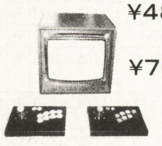
麻雀ファイナルロマンス2	78,000円	'95年	麻雀	有	有		トライ
ラビオレプス	15,000円	'87年	シューティング	有	有		通販＆ProShop システムIII
闘神ブレイザース	15,000円	'91年	アクション	有	有		ファンタジークラブ

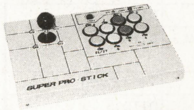
ミッチェル

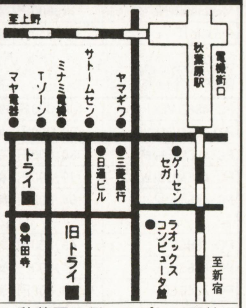
ポンピングワールド	20,000円		アクションパズル	有	無		ファンタジークラブ

調査にご協力いただいた販売店リスト

■トライ：〒101 東京都千代田区外神田3-10-5 イサミヤ第3ビル2階 ☎03-5295-0667
■ファントム：〒101 東京都千代田区外神田3-1-2 明治ビル3階 ☎03-3257-1126
■メッセサンオー：〒101 東京都千代田区外神田3-14-8 ☎03-3255-3453
■ファンタジークラブ：〒326 栃木県足利市大前町839-1 ☎0284-62-6926
■ソフトショップ★マリオ：〒390 長野県松本市あがた1-2-16 ☎0263-36-5536
■通販＆ProShop システムIII：〒451 愛知県名古屋市西区浄心2-9-24 第2鈴木ビル1F ☎052-523-4432
■秀和：〒556 大阪市浪速区日本橋5-14-9 ☎06-632-6644

マニアにうれしい アーケード基板ショップ 初心者にやさしい
開店6年の信頼
トライ
〒101 千代田区外神田3-10-5
イサミヤ第3ビル2階
TEL 03-5295-0667
FAX 03-5295-1958
18インチハンドメイドモニター

¥48,000（中古）
¥70,000（新品）
コントローラー（1P）（8ボタンタイプ）
電源・ハーネス……プラス¥22,000
ストIIタイプ………プラス¥27,000
別売コントローラー（重り付）…¥10,000
コントローラーは4本まで取付可能
シグマ電子



AV-5000……………………¥26,000
Σ8000………………………¥15,800
■当店オリジナルのクレジットカード
トライカード
始めました。
営業時間
10～19:00
日曜は
11～18:00
年中無休
NICOS
クレジット
取扱い中


秋葉原でディスプレイ開始

中古パソコン機器

U-com Buyer's Guide

U-comでキミのパソコン・システムをグレード・アップしよう!

本コーナーは，マイコンBASICマガジンに広告を掲載している販売店に協力していただき，U-com(Used Computer＝中古パソコン機器)を分類して掲載しています。興味のある商品については，取りあつかい店に直接お問い合わせください。

なお，掲載内容，また売買については，編集部では一切その責を負いかねますのでご了承ください。

■表の見かた

表は，パソコン本体，ディスプレイ，フロッピー・ドライブ，プリンタ，ワープロ，その他の項目にわけてあります。

各項目は，原則としてそれぞれメーカーごとに分類し，型番ごとにまとめ，価格順にならべています。

商品については，マニュアル，保証書，外箱，付属品の有無が表示されています。

程度については，

1：マニア向け部品取り程度
2：実動品だが外観は下程度
3：完動，外観は中程度
4：完動，外観は上
5：極上。新品同様品

といった，大まかな目やすの数字であらわされています。参考にしてください。

備考のところには，その商品に関するコメントを記入してあります。

なお，たくさんの読者の方がいますので，人気の高い商品は品切れになることも当然予想されます。この点も，あらかじめご了承ください。事前にお店に連絡して在庫を確認するとよいでしょう。

本コーナーが読者のみなさんのお役に立つよう，工夫していきます。

パソコン本体

Apple

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
PowerBook5300C/100	299,800円	有	無	有	有	4		OTTO
PowerBook5300Cs/100 (M3967J/A)	199,800円	有	無	有	有	4	PC603e(100MHz), 16MB RAM, 500MB HDD, Ir, 10.4"DSTN	OTTO
Performa5320	198,000円	有	有	有	有	5	展示処分品(メーカー1年保証付)	OAシステムプラザ 仙台店
Performa6310	179,800円	有	無	無	有	3	603e, 16MB RAM, 1.2GB HDD	OTTO
Quadra950	179,800円	有	無	無	有	3		OTTO
Quadra900	149,800円	無	無	無	有	3	68040(25MHz)	OTTO
PowerBook180C	138,000円	無	無	無	有	4	68030(33MHz), 10MB RAM, 150MB HDD, 8.4"TFT, 漢字Talk7.1	OTTO
Quadra800(4/256)	129,800円	無	無	無	有	3	8MB RAM, 500MB HDD	OTTO
Centris650	99,800円	有	無	無	有	4	16MB RAM, 155MB HDD	OTTO
PowerBook165C	90,000円	有	無	有	有	4		アイザワ時計店
PowerBook170	59,800円	無	無	無	有	4	4MB RAM, 40MB HDD	OTTO
LC520	49,800円	有	有	無	有	3	当社3カ月保証付	OAシステムプラザ 仙台店
MacintoshII	39,800円	無	無	無	有	3	20MB RAM, 200MB HDD	OTTO
MacintoshIIvi	30,000円	有	無	有	有	3	CD-ROMなし	マイコンランド 長野店
Classic	15,800円	無	無	無	有	3	2MB RAM, 40MB HDD	OTTO
MacintoshII Si	13,800円	無	有	無	有	4	5MB RAM, 80MB HDD	ユニオンコンピューターネットワーク
MacintoshII	11,800円	無	有	無	有	4	5MB RAM, 40MB HDD	ユニオンコンピューターネットワーク
MacintoshII CX	11,800円	無	有	無	有	4	5MB RAM, 40MB HDD	ユニオンコンピューターネットワーク
ClassicII	9,980円	無	無	無	有	3	ADBボード不良, 少々焼けあり	OTTO

EPSON

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
PC-486NATX1JR	158,000円	有	無	無	有	4		OTTO
PC-486ME1LVM	100,000円	有	有	有	有	5	在庫処分	オガワムセン
PC-486ME1VM	80,000円	有	有	有	有	5	在庫処分	オガワムセン
PC-486MU21WM2	79,800円	有	無	無	有	4		OTTO
PC-486NAS2	54,800円	無	無	無	有	4	486SX(25MHz), 1.6MB RAM, 3.5"FDD×2, モノクロ8階調	OTTO
PC-486GF	49,800円	無	無	無	無	4	586ODP付, 9MB RAM	メディア旭川
PC-486SR2	34,800円	有	無	有	有	4		OTTO
PC-386GE3	29,800円	無	無	無	有	3		OTTO
PC-486SE2	29,800円	有	無	有	有	4		OTTO
PC-386P	27,800円	無	無	無	有	3	386SX(16MHz), 1.6MB RAM, FDD×2	OTTO
PC-386GE3	14,600円	無	無	無	無	3		メディア旭川
PC-386M-STD	12,800円	無	無	無	有	3		OTTO
PC-286VE	9,000円	無	無	無	無	2		メディア旭川
PC-386VR	7,800円	有	有	無	有	4		ユニオンコンピューターネットワーク

IBM

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
Aptiva 745	149,800円	有	無	有	有	4	Pentium(100MHz), 16MB RAM, 1GB HDD	OTTO
Aptiva 730	109,800円	有	無	無	有	4		OTTO
PS/55 Note	49,800円	有	無	有	無	2		パソコンプラザ コムライン
PS/55Note N27SX	49,800円	無	無	無	有	3	386SX(16MHz), 2MB RAM, 40MB HDD, 9.5"カラー	OTTO
PS/V 2410-NAB	39,800円	有	無	無	有	4	DX2(66MHz)16, 487	OTTO
PS/V 2405-YWB	34,800円	無	無	無	有	3	DX(33MHz)	OTTO
PS/55Note N23SX	29,800円	無	無	無	有	3		OTTO
PS/V 2405-WA8(7.8/170)	29,800円	無	無	無	有	3	SX(33MHz)	OTTO
ThinkPad220-SJ8	19,800円	無	無	無	有	3		OTTO
PS55note 5523S14	17,800円	有	有	無	有	4		ユニオンコンピューターネットワーク
PS/55Z 10T	15,000円	有	有	無	有	4		ユニオンコンピューターネットワーク

NEC

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
PC-9821Na13/H10	349,800円	有	無	有	有	4	Windows95 Plus!	OTTO
PC-9821Na12/S10F	299,800円	無	無	無	有	4	Pentium(120MHz), 16MB RAM, 1GB HDD, 6×CD-ROM, TFT(800), モデム, サウンド	OTTO
PC-9821Na13/C10	279,800円	有	有	有	有	5		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821Cx13/S7MB	199,800円	有	無	有	有	4		OTTO
PC-9821Nb7/C8	199,800円	有	無	有	有	4	Pentium(75MHz), 8MB RAM, 810MB HDD, 3.5"FDD×1, 10.4"TFT(640), 4×CD-ROM	OTTO
PC-9821Nf/340W	178,000円	有	無	有	有	4	8MB RAM, 340MB HDD	OTTO
PC-9821Cb10/TA	169,800円	有	有	有	有	5		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821Cx3/S7MA	169,800円	有	無	有	有	4	Pentium(100MHz), 16MB RAM, 1.2GB HDD, 3.5"×1, 4×CD, FAX, 17"CRT, MIDI	OTTO
PC-9821Xa12/C12	169,800円	有	無	無	有	4	Pentium(120MHz), 16MB RAM, 1.2GB HDD, 3.5"FDD×1, 4×CD-ROM, TYPEIIIPCMCIA×1, PCM	OTTO
PC-9832Lt2/7A	169,800円	有	無	無	有	3	DX2(50MHz), 7.6MB RAM, 350MB HDD, Ir, 9.5"TFT	OTTO
PC-9821NS/340W	149,800円	無	無	無	有	4		OTTO
PC-9821Lt/540A	148,000円	有	無	無	有	4	DX2(50MHz), 7.6MB RAM, 540MB HDD, Ir, 9.5"TFT	OTTO
PC-9821Lf/540A	135,000円	有	無	無	有	3	486DX2(50MHz), 8MB RAM, 540MB HDD	コムネット

PC-9821Ld/350A	128,000円	有	無	有	有	4	486SX(33MHz), 5.6MB RAM, 50MB HDD, 9.5"DSTN	OTTO
PC-9821Ap2	120,000円	無	無	有	有	4		アイザワ時計店
PC-9821Nd	120,000円	有	無	有	有	5		パソコンプラザ コムライン
PC-9821V7/S5KA	119,800円	有	無	無	有	3		OTTO
PC-9821Ld/350A	115,000円	有	無	有	無	4		アイザワ時計店
PC-9821Ne	115,000円	無	無	無	無	4		アイザワ時計店
PC-9821Xa9/C8	109,800円	有	無	有	有	4		OTTO
PC-9821Xe10/S15	107,000円	有	有	有	有	5		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821CS2/S2	104,000円	有	有	無	有	5		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821Ap2/C9T	99,800円	有	無	無	有	4		OTTO
PC-9821Ap3/C8W	99,800円	有	無	有	有	4		OTTO
PC-9821Cb3/TA	99,800円	有	無	無	有	3	Pentium(75MHz), 16MB RAM, 850MB HDD	OTTO
PC-9821Xa7/C4	99,800円	有	無	無	有	4	Pentium(75MHz), 8MB RAM, 420MB HDD, 4×CD-ROM	OTTO
PC-9821Xe10/S15	99,800円	有	無	有	有	4		OTTO
PC-9821CX2/S15B	98,000円	有	有	無	有	4	当社3カ月保証付	OAシステムプラザ 仙台店
PC-9821Ap2/U2	92,800円	有	有	有	有	5	8MB RAM, 240MB HDD, CD-ROM	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821CS2/S2	88,000円	有	有	無	有	4	CRTナシ, FDD増設済	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821Ce2/S2D	78,000円	無	無	無	無	3	FDD×2	アイザワ時計店
PC-9821Ne2	70,000円	有	無	無	有	4		オガワムセン
PC-9801BX4/U2-Z	69,800円	有	無	有	有	4	DX2(66MHz)2, +8K, 540, 3.5"FDD×2, 2×CD-ROM, 1024(256)	OTTO
PC-9801NA	69,800円	有	有	有	有	5	新品	ビットマップ
PC-9821Bf/U8W	69,800円	有	無	有	有	5	Pentium(60MHz), 8MB RAM, 340MB HDD	コムネット
PC-9821Xa/U1	69,800円	有	無	無	無	3		OAシステムプラザ 名古屋店
PC-9801NS/T	64,800円	有	有	無	有	4		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821Cb/2D	64,800円	有	無	有	有	4		OAシステムプラザ 名古屋店
PC-9821Ap2/M2	59,800円	有	無	無	有	4		OTTO
PC-9821Ap2/U2	59,800円	無	無	無	有	4	486DX2(66MHz), 3.6MB RAM, FDD×2	OTTO
PC-9821As/U2	58,000円	有	無	有	有	3	4MB RAM, 420MB HDD	パソコンプラザ コムライン
PC-9801BA/U2	49,800円	有	無	無	有	4	486DX(40MHz), 1.6MB RAM	ワンダーボックス
PC-9801BX2/U7	49,800円	有	無	無	有	4	486SX(25MHz), 3.6MB RAM, 120MB HDD	ワンダーボックス
PC-9821Ae/U7	49,800円	有	無	無	有	4		OTTO
PC-9821As/U2	49,800円	有	無	無	有	4		OTTO
PC-9801BX2/U2	48,000円	有	無	無	無	4	倍速ODP付	メディア旭川
PC-9801T/F5	44,800円	有	有	無	有	4		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9801FX/U5	42,800円	有	無	無	有	4	386, 1.6MB RAM, 40MB HDD	ワンダーボックス
PC-9801DA/U2	39,800円	有	無	無	有	4	386, 1.6MB RAM	ワンダーボックス
PC-9801NS-20	39,800円	有	無	無	無	4	バッテリー新品交換済	ビットマップ
PC-9821S1	39,800円	無	無	無	有	3		OTTO
PC-9801NS20	37,800円	有	有	無	有	4		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9801DA7	32,800円	有	有	無	有	4		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9801FA/U2	32,800円	有	無	無	有	3		OTTO
PC-9801NV	32,800円	有	有	無	有	4		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9801DA	30,000円	無	無	無	無	3		アイザワ時計店
PC-9801DA5	29,800円	有	有	無	有	4	4MB RAM増設	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9801FS/U2	29,800円	有	無	無	有	3		OTTO
PC-9801DA/U2	24,800円	有	無	無	有	3		OTTO
PC-9801RX21	20,000円	無	無	無	無	3	倍速CPU, 8MB RAM, キーボード・マウス付	マイコンランド 長野店
PC-9801BX/U2	19,800円	有	無	無	有	4		OAシステムプラザ 名古屋店
PC-9801DA2	19,800円	有	無	無	有	3		OTTO
PC-9801DA2	19,800円	有	有	無	有	4		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9801DX/U2	19,800円	有	無	無	有	3		OTTO
RC-9801	19,800円	有	有	無	有	4		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9801N	17,800円	有	有	無	有	4		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9801CV21	15,800円	有	無	無	有	3		OTTO
PC-9801RA21	15,800円	有	有	無	有	4		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9801DS2	13,800円	有	有	無	有	4		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9801RA2	13,800円	有	有	無	有	4		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9801RX21	12,800円	有	有	無	有	4		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9801DX2	11,800円	有	有	無	有	4		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9801DX2	9,980円	無	無	無	有	3	286(12/10MHz)/V30(8MHz), 640KB RAM, 5"FDD×2, FM有	OTTO
PC-9801EX2	9,980円	無	無	無	有	3	286(12MHz)/V30(8MHz), 640KB RAM, 3.5"FDD×2, FM有	OTTO
PC-9801RA2	9,900円	無	無	無	有	3	386(16MHz)/V30(8MHz), 1.6MB RAM, 5"FDD×2	OTTO
PC-9801UF	9,800円	有	無	無	有	3		OTTO
PC-9821B-B01	9,800円	有	無	無	有	3		パソコンプラザ コムライン
PC-9801RX2	7,980円	無	無	無	有	3		OTTO

RICOH

PS5530	24,800円	有	有	無	有	4	2MB RAM, 80MB HDD	ユニオンコンピューターネットワーク
PS5530	16,800円	有	有	無	有	4	2MB RAM, 40MB HDD	ユニオンコンピューターネットワーク

SHARP

AV1/590CD-95	350,000円	有	有	有	有	5	デモ機処分	アイザワ時計店
PC-A335	228,000円	有	有	無	有	5		ユニオンコンピューターネットワーク
CZ-870CB	25,000円	無	無	無	無	2		アイザワ時計店

コンパック

プレサリオ CDS520	80,000円	有	有	有	有	5	在庫処分	オガワムセン
DeskPro XE560	70,000円	無	無	無	無	4	16MB RAM, 純正キーボード・マウス付	マイコンランド 長野店

ソーテック

J4P90CX	298,000円	有	有	有	有	5	当社3カ月保証付	OAシステムプラザ 仙台店
WinBook S	58,000円	有	有	有	有	5		ユニオンコンピューターネットワーク

松下電器

RM530HE+14"CRT	49,800円	有	無	有	有	5	富士通FMR互換機	ビットマップ

東芝

GR0758SA	178,000円	有	無	有	有	4		OTTO
GS0755TW(GTS575/051CT/W)	178,000円	有	無	有	有	4	Pentium(75MHz), 8MB EDORAM, 520MB HDD, 10.4"TFT(仮想スクリーン), PCカード	OTTO
GT4755MT	169,800円	有	無	有	有	4	DX4(75MHz), 8MB RAM, 520MB HDD, 2×CD-ROM, 10.4"TFT, SB Pro互換	OTTO
GT4755M9	159,800円	有	無	無	有	4	DX4(75MHz), 8MB RAM, 520MB HDD, 2×CD-ROM, 10.4"DSTN, SB Pro互換	OTTO
PA1225JT	159,800円	有	無	有	有	4	DX4(75MHz), 8MB RAM, 270MB HDD, 6.1"TFT	OTTO
SS5755TA(SSR575/051CT/A)	149,800円	有	無	有	有	4	Pentium(75MHz), 8MB EDORAM, 520MB HDD, 9.5"TFT(仮想スクリーン), SB Pro互換	OTTO
GT4755A9	139,800円	無	無	有	有	4	8MB RAM, 500MB HDD	OTTO
SS4755TA(SS475 051CT/A)	129,800円	有	無	有	有	4	DX4(75MHz), 8MB RAM, 520MB HDD, 8.4"TFT, サウンド, PCカードスロット, 一太郎	OTTO
EZ425001	69,800円	無	無	無	有	4		OTTO
EZ486001	59,800円	有	無	無	有	4	HDDなしモデル	OTTO
EVS081WD(J3100VS)	49,800円	有	無	無	有	4	486SX(20MHz), 4MB RAM, 80MB HDD, 一太郎Ver.5, Lotus1-2-3 R2.4J	OTTO
PV466631J	49,800円	無	無	無	有	3	J3100モード対応, DX2(66MHz), 4MB RAM, 340MB HDD, SVGA	OTTO
J31SX4VW	29,800円	無	無	無	有	3		OTTO

富士通

FMV-52NA2S1	298,000円	有	無	有	有	4	Pentium(120MHz), 16MB RAM, 810MB HDD	OTTO
FMV-DESKPOWER TE5	208,000円	有	有	有	有	5	新品	コムネット
FMV-5DSE251	199,800円	有	無	有	有	4		OTTO
FMV-47NLSS1	108,000円	有	有	有	有	5		ユニオンコンピューターネットワーク
FMV-57D4S6A	99,800円	有	無	無	有	4	Pentium(75MHz), 8MB RAM, 540MB HDD, 4×CD-ROM, 15"CRT	OTTO
FMV-5DC1(DeskPowerC)	99,800円	有	無	無	有	3		OTTO
FM TOWNSII UG20	39,800円	無	無	無	有	3	2MB RAM, 80MB HDD	OTTO
FM TOWNSII SG20	29,800円	無	無	無	有	3	(10MB RAM, 200MB HDD)	OTTO
FMR-50NBX2	24,800円	無	無	無	有	3	386SX(20MHz), 2MB RAM, 40MB HDD	OTTO
FM TOWNS model2	15,800円	有	無	有	有	4	2MB RAM, キーボード付	コムネット

ディスプレイ

Apple

純正13"CRT	18,000円	無	有	無	有	4		ユニオンコンピューターネットワーク

EPSON

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	付属品	程度	備考	店名
CR-7700	37,800円	有	有	無	有	4		ユニオンコンピューターネットワーク
CR-7000	32,800円	有	有	無	有	4		ユニオンコンピューターネットワーク
CR-5500	27,800円	有	有	無	有	4		ユニオンコンピューターネットワーク
CR-4000	7,800円	有	有	無	有	4		ユニオンコンピューターネットワーク

IDEXON

SR7314	9,800円	有	有	無	有	4		ユニオンコンピューターネットワーク

NEC

PC-TV455	39,800円	有	有	無	有	3	当社3カ月保証付	OAシステムプラザ 仙台店
PC-KM153R	35,800円	有	有	有	有	5	新品, 15"マルチシンクCRT	コムネット
PC-TV454	33,800円	有	有	無	有	4		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-TV454	17,800円	無	無	無	有	4		OTTO
PC-KD854N	16,800円	無	無	無	有	3	14"CRT	ワンダーボックス
PC-KD882	14,800円	無	無	無	有	3	当社3カ月保証付	OAシステムプラザ 仙台店
PC-KD882	9,980円	有	無	無	有	3	15"CRT, 98用	OTTO
PC-TV354	9,980円	無	無	無	有	3		OTTO
N5924	9,800円	有	有	無	有	4		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-KD853n	9,800円	有	有	無	有	4		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-KD854n	9,800円	有	有	無	有	4		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-KD881	9,800円	有	有	無	有	4		ユニオンコンピューターネットワーク

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
PC-KD882	9,800円	有	有	無	有	4		ユニオンコンピューターネットワーク
N5913U	8,800円	有	有	無	有	4		ユニオンコンピューターネットワーク
N5913L	7,800円	有	有	無	有	4		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-KD852	7,800円	有	有	無	有	4		ユニオンコンピューターネットワーク
N5913L	4,980円	無	無	無	有	3		OTTO

SHARP

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
CZ-600DB	15,000円	無	無	無	無	4		メディア旭川
CU-21MD	9,800円	無	無	無	無	1		OAシステムプラザ 名古屋店

コンパック

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
171FS	20,000円	無	無	無	無	4	17"マルチスキャンCRT	マイコンランド 長野店

三菱電機

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
RD17GX	55,000円	有	有	有	有	5		パソコンプラザ コムライン
XC-98V3	11,800円	無	無	無	有	3		OTTO
M6316	9,800円	有	有	無	有	4	マルチスキャンCRT	ユニオンコンピューターネットワーク
M6319	9,800円	有	有	無	有	4	マルチスキャンCRT	ユニオンコンピューターネットワーク
CMT-C14H2	9,800円	有	有	無	有	4		ユニオンコンピューターネットワーク

飯山電機

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
MF-5021J	85,000円	有	有	無	有	5		ユニオンコンピューターネットワーク

富士通

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
FMVディスプレイ	32,900円	有	有	有	有	5	新品, DOS/V用	コムネット
FMT-DP5351	14,800円	無	無	無	有	3		OTTO

フロッピー・ドライブ

ELECOM

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
FDD-35W14	21,800円	有	有	有	有	5	新品, 3.5"FDD×2	ワンダーボックス
FDD-5S	14,800円	有	有	有	有	4	5"FDD	ワンダーボックス
FDD-5SN	9,800円	有	有	有	有	4	5"FDD×1	ユニオンコンピューターネットワーク
FDD-5SN	8,800円	有	有	有	有	4	5"FDD×1	ユニオンコンピューターネットワーク

プリンタ

EPSON

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
LP-8000	99,800円	有	有	有	有	4		メディア旭川
LP-8200	99,800円	有	無	有	有	4		OAシステムプラザ 名古屋店
MJ-3000CU(Macキット装着済)	59,800円	有	無	無	有	4	JET	OTTO
HG-5130	39,800円	無	無	無	有	3		OTTO
LP-3000	39,800円	有	無	無	有	4		OAシステムプラザ 名古屋店
MJ-910C	39,800円	有	有	有	有	5		ユニオンコンピューターネットワーク
HG-4000	39,500円	有	無	無	有	4		ビットマップ
MJ-500C	18,800円	有	無	無	有	4	バブルジェットカラー, A4, はがき, オートシートフィーダー	OTTO
VP-2000	17,800円	有	有	無	有	4		ユニオンコンピューターネットワーク
AP-1000	14,800円	無	無	無	無	3		OAシステムプラザ 名古屋店
MJ-500C	14,800円	有	無	有	有	4	カラーバブルジェットプリンタ	ワンダーボックス
VP-2050	13,800円	有	無	無	有	3		OTTO
AP-900	12,800円	有	有	無	有	4		ユニオンコンピューターネットワーク

IBM

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
5575 F02	14,800円	有	有	有	有	5	新品	ユニオンコンピューターネットワーク

NEC

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
PC-PR201/65	39,800円	無	無	無	有	3		OTTO
PC-PR201/80A	29,800円	無	無	無	有	3		OTTO
PC-PR201B	29,800円	有	無	有	有	4	ドットプリンタ, 136ケタ	ワンダーボックス
PC-PR101/180	24,800円	有	有	有	有	5		OAシステムプラザ 名古屋店
N7882-45	19,800円	有	無	無	有	3		OTTO
PC-PR2000/4	19,800円	有	有	無	有	4		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-PR201/80A	19,800円	有	有	無	有	4		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-PR201/65A	17,800円	有	有	無	有	4		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-PR201J	12,800円	有	有	無	有	4		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-PR101/TN103	12,000円	無	無	無	有	3		アイザワ時計店
PC-PR150V	9,980円	無	無	無	無	3		OTTO
PC-PR201	9,800円	有	有	無	有	4		ユニオンコンピューターネットワーク

SHARP

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
IO-735X	24,800円	有	無	無	有	3	シートフィーダ付	OAシステムプラザ 名古屋店

Star

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
JP-200	29,800円	有	無	有	有	4	オートシートフィーダ付	コムネット

キヤノン

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
BJC-820J	49,800円	有	有	無	有	4	当社3カ月保証付	OAシステムプラザ 仙台店
BJC-600J	38,000円	有	有	有	有	5	展示処分品(メーカー1年保証付)	OAシステムプラザ 仙台店
BJ-220JS	29,980円	有	無	有	有	4	A3対応	クレバリー
BJ-130J	25,800円	有	無	無	有	3	バブルジェットプリンタ, 136ケタ	コムネット
BJC-35V	18,800円	有	有	有	有	5		ユニオンコンピューターネットワーク
BJ-10VC	15,000円	有	無	有	有	4	シートフィーダ付	ビットマップ

富士通

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
XJ-500	15,800円	有	有	有	有	5		ユニオンコンピューターネットワーク
Ablette10	9,800円	有	有	有	有	5		ユニオンコンピューターネットワーク

ワープロ

SHARP

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
書院WD-A751	49,800円	有	無	無	有	4	ワープロペン書院	コムネット
書院WD-615	28,000円	有	無	無	有	3	ワープロ書院	コムネット

松下電器

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
FW-U1P605AI	58,000円	有	有	有	有	5	新品	ビットマップ

東芝

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
JW05P	78,000円	有	有	有	有	5	新品	ビットマップ

その他

ELECOM

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
PCMCIA2.01 TYPEII, III	14,800円	有	有	有	有	4	SCSIカード, EPSONノート対応	ワンダーボックス
PM-4A	8,800円	有	有	有	有	4	98, EPSON, IBM用	ワンダーボックス

EPSON

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
GT-8500WIN	57,800円	有	有	有	有	5	カラースキャナ	ユニオンコンピューターネットワーク

ICM

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
RX-1000CIN	20,000円	有	有	有	有	4	I/Fボードなし	パソコンプラザ コムライン
INTER-340BN	10,000円	有	無	有	有	5	内蔵HDD, 98MATE用	オガワムセン
EV-120	9,800円	無	無	無	無	3	内蔵120MB HDD, EPSONノート用	ワンダーボックス
INTER-270AN/BN	8,000円	有	無	有	有	5	内蔵HDD, 98MATE用	オガワムセン

KORG

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
05R/W	29,800円	有	有	無	有	4	MIDI	ユニオンコンピューターネットワーク

NEC

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
PC-9821N-B02	16,800円	有	無	無	無	3	8MB RAM, 98NOTE用	ワンダーボックス
CMZ-2424/5	12,000円	有	無	無	有	3	24000bpsモデム	ワンダーボックス
PC-9801FA 02	8,000円	無	無	無	無	4	SCSIボード, FA, FX用	ワンダーボックス

Roland

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
ミュージ郎55ST	34,800円	有	有	有	有	5	MIDI	ユニオンコンピューターネットワーク
ミュージ郎ボードII	22,800円	有	有	有	有	4	MIDI, DOS/V用	ユニオンコンピューターネットワーク

Star COM

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
SC-16M32	24,800円	無	無	無	無	3	16MB RAM, 98MATEその他用	ワンダーボックス

アイ・オー・データ機器

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
MPG-98	23,800円	有	無	有	有	3		パソコンプラザ コムライン
CDG-AB4	16,800円	有	有	有	有	5	新品同様, CD-ROMドライブ	ワンダーボックス
CDG-TX4	16,800円	有	有	有	有	5	新品同様, 4×CD-ROM	ワンダーボックス
MC-34	12,800円	有	無	有	有	4	4MB RAM, 98MULTI専用	ワンダーボックス
Cb34-8M	10,000円	有	無	無	有	4	8MB RAM, PC-9821Cb用	オガワムセン
GA-98NBI/C	8,000円	有	無	有	有	4	内蔵HDD, 98MATE用	オガワムセン

アセットコア

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
MaxDrive	9,800円	有	無	有	有	4	ODP, EPSONノート用	ワンダーボックス

アルファデータ

ASC-600N	22,000円	有	有	有	有	5		パソコンプラザ コムライン
SS10	9,800円	有	有	有	有	5	新品, 98用FM音源ボード	ワンダーボックス

カワイ

Sound Palette	33,800円	有	無	有	有	3		パソコンプラザ コムライン

キャラベル

AV-120FR/P	14,800円	有	有	有	有	5	内蔵120MB HDD, PC-9801FA用	ユニオンコンピューターネットワーク
AV-100FR/P	13,800円	有	有	有	有	5	内蔵100MB HDD, PC-9801FA用	ユニオンコンピューターネットワーク

クリエイティブ

Sound Blaster16 ADSP/98	10,000円	有	無	有	無	3		パソコンプラザ コムライン

メルコ

EC2-8M	20,000円	有	有	有	有	4	8MB RAM, PC-9821Cb2用	ワンダーボックス
VCA-8M	19,800円	有	有	有	有	4	8MB RAM, コンパック CONTURA AERO専用	ワンダーボックス
CDO-EY	9,800円	有	無	有	有	4	2×CD-ROM	ワンダーボックス
SCSI-2	8,800円	有	有	有	有	5	インターフェースカード, PC-98/EPSON対応	ワンダーボックス
ESE-0M	2,500円	無	無	有	有	4	98MULTI Ce2/CS 2, CX	ワンダーボックス

ロジテック

LHD-M500HS	19,800円	有	有	無	有	4	当社3カ月保証付	OAシステムプラザ 仙台店

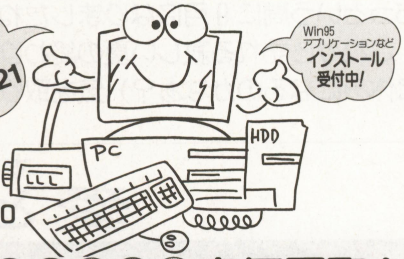
TR-420A/B	20,000円	有	無	有	有	5	内蔵HDD, 98MATE用	オガワムセン

富士通

FM TOWNS MARTY	9,000円	有	無	有	有	4	ゲームソフト2本付	アイザワ時計店

緑電子

CXA-600-5L(I/F付)	15,000円	有	無	有	有	4	4×CD-ROM	オガワムセン



★24時間FAXにて
特価情報リストがでます。
FAX.BOX
(022)213-7921

Win95
アプリケーションなど
インストール
受付中!

営業時間
AM10:00〜PM7:00
定休日/水曜日

あなたのパソコンを高価買取!
新品・中古パソコン格安販売!

W/B ワンダーボックス

お支払いは銀行振込、代金引替
カード、クレジット36回までOK

☎(022)227-4681
FAX(022)227-4687

調査にご協力いただいた販売店リスト

■メディア旭川：〒070 旭川市3条通10丁目右10号 ☎0166-25-9801
■OTTO：〒101 東京都千代田区神田須田町2-2 鹿友22ビル ☎03-5256-3801
■クレバリー：〒101 東京都千代田区外神田3-14-3 福栄秋葉原ビル4F ☎03-5296-1774
■アイザワ時計店：〒231 神奈川県横浜市中区大平町1 ☎045-641-4337
■コムネット：〒274 千葉県船橋市前原西3-21-13 ☎0474-76-0860
■ビットマップ：〒350-02 埼玉県坂戸市清水町46-40-103 ☎0492-83-0455
■マイコンランド 長野店：〒381 長野市平林836-1 ニューYSビル1F ☎0262-63-0015
■パソコンプラザ コムライン：〒448 愛知県刈谷市日高町4-606 ☎0566-21-8073
■OAシステムプラザ 名古屋店：〒460 愛知県名古屋市中区大井町3-20 ☎052-332-5233
■オガワムセン：〒503 岐阜県大垣市宮町2-29 ☎0584-78-7687
■ユニオンコンピューターネットワーク：〒556 大阪市浪速区日本橋4-15-23 ☎06-644-0554
■OAシステムプラザ 仙台店：〒980 宮城県仙台市本町1-3-9 第6広瀬ビル2F ☎022-268-5541
■ワンダーボックス：〒984 宮城県仙台市若林区南材木町34 ☎022-227-4681

オープン! かんたんインターネット
今すぐ接続OK!!

●初期費用 年月会費 無料
●時間制限 登録手続き なし

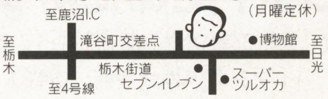
使った分だけ後払いお得な 1分10円

※ダイアルQ2によるサービスです。
アクセス料はNTTから請求になります。
他に通話料・消費税が別途かかります。

PERSONAL COMPUTER SHOP
遊基パソコン館

栃木県宇都宮市鶴田町2765-4
(月曜定休)

お問い合わせ・無料設定お申し込みは 営業時間 AM10:00〜PM7:00
TEL028-635-1351



アクセス番号 0990-6-11222
DNSサーバー IPアドレス 202.223.19.3
ユーザー名 youki (小文字)
パスワード なし

使い方が分からない
▼
栃木県内出張
無料設定中

対象モデル
MS-Windows Ver3.1
Ms-Windows 95
apple Macintosh

●14400bps以上のモデムをお持ちの方
または購入される方

Imagineer-Cafe2:00AM

あっという間に9月になりましたね。8月は少ない休みの隙をついて海に行ったり山に行ったりと満喫できました。が，これから訪れる寂しい夏の終わりを思うと涙がでてきそうです。9月は3連休が2連続でありそうだし……（本当に休みになるのかなぁ？）気を取り直してがんばりますか。それでは今週もよろしく!!（TYPE-R）

本格的フライトシミュレーション『TFX』

愛と涙の開発秘話!?

9月末に発売予定のプレイステーション用ソフト『TFX』とフライトジョイスティックの『イマジガン』。この発売を記念して開発担当者に開発の苦労話を語ってもらいました。

——；忙しいところどうも。(ゲッ　彼らの疲れきった顔はデバックで休み返上かもしれないな……) さっそく聞かせてください。『TFX』と『イマジガン』の開発で苦労したところってどこですか？

TFX開発担当の広沢氏（以下広沢）；PCからコンシューマへの移植がこんなに難しいとは思いませんでしたよ。特にPCで使ってたソースをプレステの仕様にあわせて移植するのは難しかったですね。

——；（ソースってなんだろう？）でもプレステ版はPC版になかった要素も取り入れたって話ですけど，そんな難しい移植が，しかもプレステ版オリジナル要素まで取り入れたうえに成功に終わった要因って何ですか？

広沢；まず，PSユーザーにあわせて効率化を図ったところですかね。PC版の不必要なところは省き，逆にビジュアル部分を強化するみたいな工夫はしましたよ。特にオープニングムービーには多額のお金をかけて力を入れましたね。

——；ほかに苦労したところや工夫したところってありますか？

広沢；操作性の向上に気を使いました。PCではほとんどのキーを使うようなゲームを移植するんだから苦労しましたね。よりよい雰囲気でスムーズに操作するのであれば同時発売の『イマジガン』を使うのを薦めますよ。

——；（まずい，『イマジガン』のこと忘れてた）

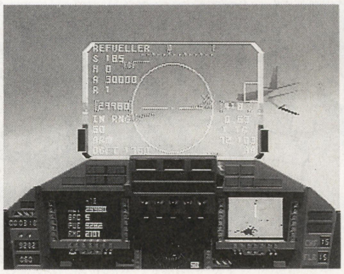
イマジガン開発担当の長嶋氏（以下長嶋）；やっぱりイマジガンがないと操作が難しいでしょう。フライトシミュレーターに最適な設計にしてありますから。どんなに操作性の複雑なフライトシュミレーターでもイマジガンがあれば怖いものなし，あなたの部屋もコックピットとなんら変わらなくなるような雰囲気を味わえること間違いなしです。特にボタン操作が簡単にできるプログラム機能は涙ものですね。私もフライトシミュレーターをパソコンでいろいろ持っていますが，『TFX』と『イマジガン』の組み合わせほど楽しいものはないですよ。思わず時間も忘れて熱中してしまうほどです。

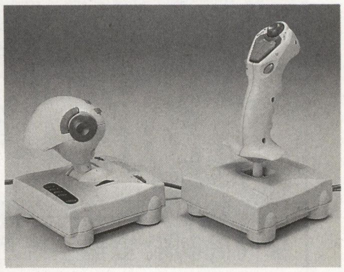
——；(なんだ？　売り込みを始めたぞ？) ところで気になるのはこの『イマジガン』っていう名前ですけど，どうしてこの名前に決まったのですか？

長嶋；いろんな名前があがってたんですけどね。やっぱりインパクトが大事だと思いまして，会社名をちょっともじってこんな名前にしちゃいました。わかりやすいでしょう。一度聞いたら忘れられない。忘れない。夜，夢に出て来ちゃうほど印象深いでしょう。これから出るイマジニア製品（特に私が担当するモノ）には期待してくださいね。

——；どうもありがとうございます。これからも開発業務がんばってください（なんだか愛と涙の開発秘話にはなってないような気がする……）。

※『TFX』…本格的フライトシミュレーションゲーム。とかくシューティング部分を重視しがちなこの手のゲームの中で，とにかくデータ等を重視しシミュレーション要素を強くしている。戦闘機や武器はもちろん本物（ユーロファイター2000やF22スーパースター，ステルスなども登場!!），地形や天候も忠実に再現しています。時間の流れもリアルなので本格的な戦闘を体験できます。9／27発売予定，価格7,800円。





あなたのお便り，イラストその他待ってます。お気軽にどうぞ。

〒163-07　東京都新宿区西新宿2-7-1　新宿第一生命ビル15F
イマジニア株式会社　広報チーム宛

SPSスピリッツ

〒960 福島市太平寺字過吹24番地の1
株式会社　エス・ピー・エス
TEL(0245)45-5777

あつ～いような，すずし～いような日が続いていますが，読者の皆様は元気にお過ごしでしょーか？少しずつ季節は秋めいて，虫の音が趣があっていいですよね。あの哀愁のこもった鳴き声が何とももの悲しくってたまりません…。でも，こーいう陽気が続くと体調がはかばかしくなくて，これまた，たいへ～んなんだなぁ，もう。

それでは，今月も元気よくSPSスピリッツいってみよぉぉぉ~~~!!!

大五郎とっちゃんのひとりごと

桜が咲いたと思ったら，もう暑い夏なんですね。月日の経つのは何と早いことか……さて，今月はSPSから発売されるプレイステーションソフトの発売日が決まりましたので，まずはそれから書きましょう。

「首領蜂」(ドンパチ)と読みますが，これは10月10日……体育の日かな？に発売が決定いたしました。現在バグチェック中ですのでほぼ間違いなく発売できるでしょう。２本目は「HardBall5」でこのソフトは，全米で発売当初売上げNo1になった人気野球ゲームです。動きは大変リアルでいろいろなモードがついています。先月号で書きましたっけ。発売日，は11月20日前後になるかと思います。

２本とも満足のゆく出来上がりですので，ぜひプレイして見てください。

バリバリのシューティングゲームで興奮し，大リーグ野球ゲームでさらに極限まで興奮を高めてください。退屈な秋の夜長はこの２本のゲームでしのげること間違いなし!!

以上，とっちゃんのひとりごとでした。

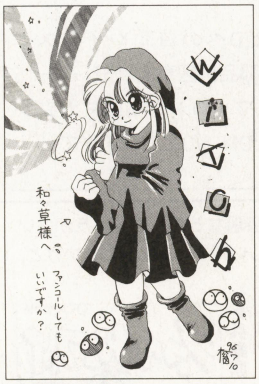
くまちゃんのひとりごと

うふふのふ。寝苦しい秋の夜長に，また，ムーな話を…。先日，友人同士でビアパーティーをしたんですが，そのとき撮った写真で，ほろ酔いかげんの私が結構アップになった，と～んでもない写真に怪光が写っていたのです。それも私がVサインをしている指の間に…。それに，その後方のガラスのところに人の顔らしきものが見えるんですよぉ。ぞぉぉぉ。みんなに怪しいと騒がれてしまいました。そーいえば，ちょうど去年の今頃も不思議な写真が…。それも，私一人で写ってる全身写真なんですが，私の顔の右横のところから眩しい光が写ってて，私の身体の足しか見えなくなっていました。ふふふ，皆様，涼んでいただけましたか？ホント，見せられないのが残念です…。

お葉書あ～りがぁとなぁいのコーナー

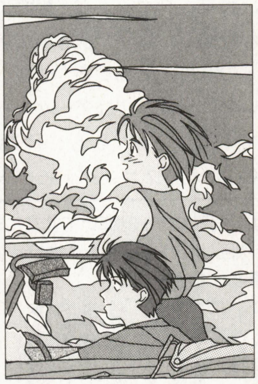
今月もたっくさんのイラスト葉書をホントにどーもあ～りがぁとなぁい!!

By くまちゃん



神奈川県　P.N 松田ばんれい
「和々草」様へ，ファンコールだそーですよ。

大阪府　P.N 海風光
お久しぶりで～す。就職活動ガンバって！



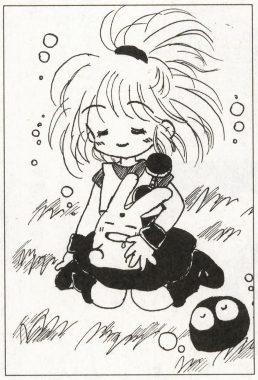
宮城県　P.N 丹波屋又蔵
ほ～んと暑いよぉ。福島の夏は格別です…。

東京都　P.N テスト捨てても葉月
テスト前にイラスト描いた方が，いい点とれそー！

熊本県　P.N いたも・てっさく
何か，とぉってもお久のよーな気がしますね。

大阪府　P.N しげピン
「増田幹樹さん，あ～りがぁとなぁい」だって。

福岡県　P.N ばーす・すとーん
わたしね，髪の毛切ったのよん。ふふっ。



埼玉県　P.N あるむ
またまた，きゃっわいいイラストありがとね！

埼玉県　P.N みの（初）
今度投稿してくれるときは，名前もよろしく！

大阪府　P.N 冴村 明（初）
はじめまして！これからも，よろしくね。

CAPCOM WORLD

㈱カプコン本社ビル　〒540 大阪市中央区内平野町3-1-3

東京ゲームショーも終わりましたが（この号が出る頃，おそらく私は少し遅い夏休みをとっていると思います），カプコンブースにきてくれた皆さん，どうもありがとうございました。学生の方は新学期が始まりますが，気持ちを入れかえて頑張りましょう。それでは今月もよろしくお願いします。

9月のソフト情報

9月6日にＳＳ版『天地を喰らうII　〜赤壁の戦い〜』が発売になりました。こちらはアーケードで好評だった横スクロール型アクションゲームで，移植度はまさにカンペキ。アーケードでクリアできなかった方や，最近の格闘ゲームは難しくてちょっと……という方にもおすすめします。

9月14日には，ＳＳユーザーの方はお待ちかねの『ストリートファイターZERO2』が発売になります。こちらも文句なしの移植度なのはもちろん，トレーニングモードなど家庭用ならではのモードが入ります。さらにお待たせした分，という訳でもないのですが，サターン版だけの要素も入りますので，楽しみに待っててください。SFC版の方も今月の下旬に発売を予定していますので，こちらもご期待ください。

『パズルファイター』移植決定！

突然ですが，皆さんの熱いご要望にお応えして，アーケードで稼働中の『スーパーパズルファイターIIX』のPS／SSへの移植を決定しました！『ストリートファイター』シリーズと『ヴァンパイア』シリーズのキャラクター達がパズルで対決するこのゲーム，すでに遊んでいただいている方も多いと思いますが，ルールは簡単でも対戦はなかなか奥が深くて盛り上がりますよ。どうぞご期待ください。

『スターグラディエイター』発売日決定！

すでにPSで発売が決定している『スターグラディエイター』（略して「スタグラ」と呼ばれています）ですが，発売日が10月26日に決定しました！　このゲームはカプコン初のオリジナル３Ｄポリゴン格闘ゲームで，今までにない新システムを採用しているほか，対戦ではお互いの読みが勝敗を左右する，奥深いゲーム内容です。キャラクターも人間だけでなく，恐竜，ロボットなど個性的なキャラクターが登場し，攻撃が決まると閃光が飛び散るなどの派手な演出があります。まだプレイしていない人は，ぜひアーケードでプレイしてみてください！　さらにPS版ではかっこいいCGのオープニングデモが入ったり色々なモードが入る予定ですので，どうぞご期待ください。

インターネット カプコンホームページ

アドレス http://www.capcom.co.jp/

カプコンソフト情報

大　阪	06-946-6659
東　京	03-3340-0718
札　幌	011-281-8834
松　山	0899-34-8786
名古屋	052-571-0493
仙　台	022-214-6040
広　島	082-243-6264
福　岡	092-441-1991

CAPCOM WORLDへの質問やイラストは〒141 東京都品川区東五反田1-11-15 電波新聞社　マイコンBASICマガジン編集部「CAPCOM WORLD」係まで

イラストギャラリー

今月は初投稿の方が結構いて非常に喜んでいます。やはり，さくらや春麗などの女性キャラが多いですね。次回はぜひ普段あまり描かれないキャラクターを描いてきてほしいです。まだまだ暑いけど，みんな頑張って送ってね！

▶兵庫県・藤本富久
最初の『ファイナルファイト』のキャラクター3人組。『ストIII』は鋭意制作中ですのでお楽しみに！

▶北海道・雷光戦士
SSとSFC版『ZERO2』今月発売予定です。みんな家でジャンジャンさくらを使ってね。

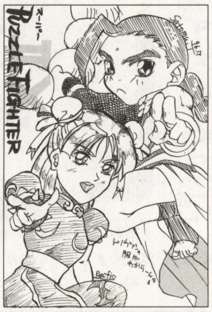
▶東京都・よーへい
『バイオハザード』は怖いから，みんなで集まってキャーキャー言いながらやるのもいいかも。

▶大阪府・谷橋意綸
けっこう数少ないザンギエフのイラストです。このザンギエフはちょっと一風変わっていますがなかなか怖い感じですね。

▶三重県・葵　沙久羅
毎号送ってくれてありがとう。もうすっかり常連さんという感じですね。とりあえず『ZERO2』やっててね。

▶東京都・S
8月号掲載の葉月さんの友人Sさんからのイラストです。ペンネームもそのままで，笑ってしまいました。

▶神奈川県・ぐりん
最近たまに春麗を使っています。ねらうのはもちろん「ゴメンネ」オリコンフィニッシュ。



▶茨城県・高柳里夢＆北海道・Recfis
『スーパーパズルファイターIIX』PS／SSに移植決定！ゲーセンで練習して待っててね。

コナミ流。

■コナミ株式会社　〒105 東京都港区虎ノ門4-3-1■

イベントの夏がおわった（推定)。國府田マリ子コンサートとか,「ときメモイベントキャラバン」とか,「ハイパーオリンピック」の全国大会とか，来てくれたみなさん本当にありがとー。機会があれば，また盛り上がろうねー。とか何とか書いてますが今日（注：8月9日）私は（再注：コナミのイベントマン池田)，ひと足早い夏休みをとっております。で，帰省して，ケータイの留守電をききつつ，この原稿を書いてたりして。

ツインビー班から予告

8月には突如「ワルモンMONMONパラダイス」に乗っ取られ，大いに盛り上がった文化放送系「ツインビーPARADISE3」ですが，CD「ツインビーPARADISE3」にも「Vol.4」で「ワルモンMONMONパラダイス」が登場！（収録はこちらが先だけどね）

ただ～し！初回特典のシングルにしか収録されないから，ワルモン様フリークは予約するようにな（←博士口調)。

ラジオでON AIRされたバージョンの「ワルモンMONMONパラダイス」も「Vol.5」以降に収録の予定。NGテイクの収録も検討しているから期待せよ。

コナミレーベルインフォメーション

コナミレーベルインフォメーションといってはみたものの，今ってコナミ流に出演(？)希望の声が殺到して，おかげでそれぞれがそれぞれのインフォメーションを書いてくれるもんだから，さゆ鈴てば書くことなくて困るわけ。ま，あえてひとつ言わせてもらえば9月21日発売の金月真美お姉さまの4thシングル「もっと恋しよう」がよい！ゆり姉作詞作曲で，あの，SS版「ときメモ」の挿入歌なのは皆様ご存じですね！一途な想いが伝わる初秋にぴったりの1曲。夏の思い出は，真美さんの歌声と一緒に締めくくってね！

さゆ鈴のひとりごと

金月真美さんといえば。さゆ鈴は真美さんの生き方に憧れてたりする。さゆ鈴も勉強したくて，行きたい国があったの。でも，どこかに思いきれない自分がいたりして，旅行が大好きなただの女の子になってしまった。そして真美さんは。幼い頃から続けてきた自分の魅力と才能を活かして，仕事も精力的にこなしてる。なのに真美さんは，とても気さくでさわやかである。真美さんはさゆ鈴に未来への元気をくれる素敵な女性なのだ。余談ですが。真美さんは○○　○○○さんのファンで，コンサートに行っちゃったりするらしいのだけど，コンサートのある日はウキウキしてすっごくかわいいの。そんなところもだ～いすき。真美さんファンのキミ！キミはなかなか見る目があるよ，うん。

スクープ!! のつづきだよ

前回お伝えした「例の二人事件」。関係者によれば，なんと二人は近々共同でフルアレンジアルバムの制作に取り掛かるというのだ。ガガーン!!GM界の2大ギタリストが手を組むとは……ウムム。い，いかん，動揺している場合じゃない……ええっと，では彼らが最初にアレンジを手がけるタイトルは？ええっ!!うっそぉ!!……し……衝撃の最終回を待て。来月もこのスペースがあればの話だけど。

byりっきー。

流石野の言い分 熱帯魚が止まらない編

全国184万2千人の「ときめきメモリアル大好き野郎ども」のみなさま

「月ときNO2」いかがでした？みなさんのお便りが命のこのCD,まだお葉書はまだチョボチョボしか来てないんですが，インターネットのほうのEメールの量が凄いんです。いち早くこのメールを送ってくださった皆さん，ありがとうございました。そして，超ラッキーでしたね！まだ競争率がかなり低い状態だったので，採用率はかなり高かったでしょ？採用された皆さん，おめでとうございます。これを読んでくださっている皆さんも，ドンドンお便りくださいネ。実況スペシャルサンクスで限界までフォローします！さて,「月ときNO3」の発売は10月2日予定。次回は片桐彩子と鏡魅羅のイメージソングが収録されてるよ！お楽しみに！

アヴェの戯言

こなさん，みんばんは。アヴェです。あのー，秘密なんですけどー。サントラがいっぱい，いっぱいつくるあるよ。ヴァンダルだしょ，実況おしゃパロっしょ，SS版ときめき(予)っしょ。もー，もーれつっしょ！おたのしみだべー。ほんで，来月につづくんにゅん。(今月のキーワードは「こ」だ。健闘を祈る。)

コナミホームページ・インフォメーション

コナミホームページでは，新たに「コンシューマ新着情報」や,「96コナミときめきティーン栗林みえ情報」「東京ゲームショウ情報」などをアップデイトしています。また，コナミに対するご意見，ご要望，ご質問なども随時受け付けています。ぜひお立ち寄りください。

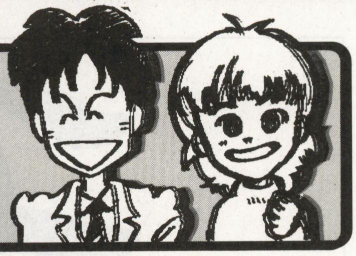
http://www.konami.co.jp

あなたとコナミを結びます。

SEGAのヘンな話題やちょっとお得な情報ならおまかせ!!

ベーセガ

マイコンBASIC SEGA OFFICIAL VARIETY SPACE



今月はゲーマーみきがお休みです

みんな，元気かな!? いよいよ夏も去ろうかという今日このごろ，今年の夏も年だけはとったが，海にも山にもプールにもいけずに終わってしまったSEGAの竹崎です。そういえば，スイカだけは食べたな。少年の頃，半分に切ったスイカにローソクを立てて祝ってもらった思い出がよみがえる…しみじみ。

山形県の吟遊自由詩人さんからのおたよりを紹介。「ベーセガ見つけてドびっくり!! …最近ベーマガ買ってなかったので，全然気付きませんでした。ベーセガではメガドラ中心のコーナー作りのようですが，アーケードの「VF」でセガに目覚めた僕としては，サターンやアーケードのほうもお願いしたいと思いペンを取りました。頑張ってください。」

そうですね。ベーセガは，セガの家庭用ゲーム全般を軸にやっていくつもりです。当然，サターンのことは書きますが，今でもメガドラで遊んでくれているみなさんのために，このコーナーではメガドラにも触れたいなぁ…って思っているのです。かくいう僕も，一番最近遊んだゲームがジェネシス（海外版メガドラ）の「アーケード・クラッシック」というソフトで，これには懐かしの「ポン」，「ミサイルコマンド」，「センチピード」という３作品が遊べるカートリッジ。子供の頃，遊びたくても手が出せなかった「ポン」を，今さらではあれ家庭で遊べるなんて幸せですよね。アルゴリズムが当時と比べてどうなのかわからないけど，見た感じはそっくりなので，お薦めではないかと思います。ちなみに僕は，秋葉原で購入しました。怪しいコンバーターを使えば，日本のメガドラでも動くが，ヒミツ。

次は，**京都市の流雲☆FOLT君**からのおたより。「本当に忙しいんですねぇ，竹崎さん。こんなとこ（失礼）に出てるなんて（笑）。我らが姫の逆鱗に触れたら怖いぞー（大笑）。」

AM神戸で放送されている「林原めぐみのハートフルステーション」のリスナーですね。この番組にはセガのコーナーがあって，マネージャーになって最高に多忙になる前は，僕が出演してたんですよね。でも，最近は本当に出られなくなって，その一方で原稿は書いてるから責められているわけなんです。でも，ラジオの収録スタジオまでの往復と打ち合わせ＆出演の時間を合わせると5時間くらいかかっちゃうんですよ，しかも毎週。だから，月に１回，会社でこの原稿を書くのとは同じレベルで語れないんですよ。僕だって，ラジオの収録は，１日中会社で会議に出たり，机で作業するのよりも楽しいから，行きたいんですけど（笑）。まあ，なるべく時間をやりくりして，たまには出演したいと考えてます。

ハートフルのほうは，たとえ僕が出られなくても，毎週CSパブリシティチームの誰かが出ていますから，よろしかったら聴いてください。毎週金曜日の夜11時から放送されてます。

竹崎のメガドラ史読本

神奈川県のみるきぃぷりん☆さんからです。「うちの家でもメガドラは現役稼働中です。今は中古ソフト屋で，当時買い損ねたソフトを買い占めています。ところで，竹崎さんのメガドラ全ソフトコレクションは今も健在でしょうか？」

これなんですが，もちろん，健在ですよ。以前，「週刊○ァ○通」で写真が掲載されて恥ずかしい思いをしたことがありますが，僕の部屋の片方の壁は一面にメガドラソフトがパッケージの背中を見せて並んでいます。今もまったく変わってません。それどころか，いまだにジェネシスのソフトが増えたりしていて，棚が足りなくなってきてる状況です。最近も結構面白いジェネシスソフトが出てるので，某月刊誌のセガコーナーでは，毎号１本ずつ海外ソフトを紹介する始末。

ベーセガで同じことをやるのはナニなんで，ここでは読者のみなさんから「思い出の１作」を募集しようかな。200から300文字程度で，その１作に対する熱い想いをうまく表現してハガキで送ってください。メガドラを中心としつつ，ジェネシスソフトやサターンソフトでもOK。セガのハードならどれでもいいよ。

みなさんのハガキを，ワクワクしながら，楽しみに待ってます。

SEGAAGES最新情報

９月20日発売の完全版「アウトラン」だが，先月お知らせしたように，日本で初期に出荷された幻の「日本版」と，その後普及した「海外版」をオプションで切り替え可能。海外版と言っても，日本でみんなが一番遊んだバージョンは，これなのだ。また，当時のBGMの作曲者が今回，自らアレンジしたBGMと，昔のまんまのBGMが選べる，感涙。細かいとこでは，ギアのオートマが選べる!!（当時オートマがなかったことなど忘れていた僕は，サターン版アウトランを初めて遊んだとき，LOWのままで走って，なんか遅いなぁ…なんて思ったのだ。失態！）そして，もうひとつ，目からウロコが落ちるような，ちょっとした裏技があるのだが，これは発売まで教えられない。来月のベーセガで公開予定だ!!

そして，９月27日発売の完全版「アフターバーナーII」。こちらも，今までの家庭用移植では成しえなかった，背景の絵のすみずみまでの完璧移植。処理速度は，先に発売された「スペースハリアー」同様に速くなってます。BGMの「FINAL TAKE OFF」「AFTER BURNER」は アーケード同様の主旋律なしと，当時のLP（CDではなかった）などで聴けた主旋律ありとの二つから選べたりして，他にもちょっとしたサービスが入る予定らしい。楽しみ。

２作ともマルコンによるアナログ操作が可能なので，所有者は試してみてねっと。でで，この2作が発売されてしまうと，あとはSEGAAGESシリーズ，年末の「廊下にイチダントアール」だけになってしまうので，そろそろ次の作品を発表しようかと調整中。現在，みなさんのリクエストでは「ファンタジーゾーン」が圧倒的首位を独走。しかも，海外版と日本版を両方入れてほしいというリクエストまで来ている。みんな，本当に良く知ってるね。「ファンタジーゾーン」移植なるか，ダークホースの「サムライ」か，僕の好きな「ダイナマイトダックス」（今はガマンしてマスターシステム版で遊んでる）のサヨナラ逆転満塁ホームランか。予断を許さぬ展開のはてに，果たして来月新作発表はあるのだろうか!?今後もSEGAAGESへのリクエスト，お待ちしています。

今月はひとりで寂しかった「ベーセガ」。来月はみきにもがんばってもらわねば。このごろベーセガあてのおたよりが減って悲しい。そこでベーセガ読んでる心あるキミ，楽しいおたよりを送ってね。このコーナーへのいろんなご意見・ご感想，そして「思い出の1作」からイラストまで。SEGA竹崎＆ゲーマーみきがおたよりをすべて読んで，面白いコーナーを作っていきたいと思います。すべてのあてさきは，ここだ!!
〒144 東京都大田区羽田1-2-12 ㈱セガ・エンタープライゼス CSプロモーション部「竹崎＆みきのベーセガ」係

TG ステーション

TGL
TECHNICAL GROUP LABORATORY
株式会社テイジイエル
〒530 大阪市北区松ケ枝町1-3高栄松ケ枝ビル

Windows95専用ファンタジーRPG『R2～遺跡への道～』絶賛発売中!!

話題騒然の超新作に肉迫の大スクープ!?

極秘情報電撃入手！その名は“TILK”!!

さてさて，ファーランドストーリー第８章（当然，もうプレイしてくれたよね？）の興奮未だ冷めやらぬといった中，新春発売予定の超大型新作ソフトの情報が飛び込んで来たぞ！

TGLが，そのノウハウを結集して放つプレイステーション用オリジナルシミュレーションRPG，その名も“TILK～あおい海からきた少女”！

もう，ちらほら情報が出始めているので，耳の早い読者諸君の中には「知ってるよ！」って人もいるだろうけど，そこは天下のTGステーション。読者諸君のために，極秘で入手した一足早い情報を提供しちゃうぞ!!

さて，速報第１弾の今回は，気になるそのストーリーを大紹介だ！

～ストーリー～

ここは，どこかの遠い南の海に浮かぶティルク諸島と呼ばれるところ。豊かな自然に囲まれたその片隅の島の漁師町に，ビリーという名前の少年がいました。

胸がワクワクするような大冒険にあこがれる少年ビリーは，島の仲間たちと集まっては“冒険ごっこ”に明け暮れる毎日を過ごしていました。

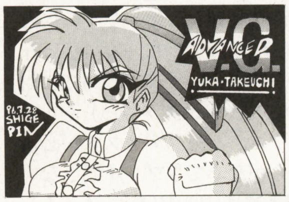
そんなあるとき，ビリーは海岸で不思議な少女と出会います。少女の名前はシルキー。そのシルキーとの出会いが，驚くべき大冒険の幕開けだったということを，ビリーたちは知るよしもありませんでした……伝説の秘宝を狙う恐ろしい海賊たち！　そして，人知れず暗躍する不気味な存在が，ビリーたちの前に立ちはだかります!!

伝説の秘宝，そして，シルキーの秘密とは？　ビリーと仲間たちは，精一杯の勇気で数々の困難へと立ち向かってゆきます。

ありきたりのファンタジーとは，ひと味もふた味も違う冒険活劇の世界！　それがこの“TILK～あおい海からきた少女”だ！　新しい情報が入りしだい，TGステーションでもバンバン紹介してゆくので，続報をお楽しみに!!

今月のイラスト

▶東京都　蒼霧羅夢さん
いやはや、カエルのスプラッターを目撃してカエル恐怖症とは……そんな時にはＴＧＬのゲームで気分をリフレッシュしてみたら？



▶大阪府　しげピンさん
しげピンさんは、なんと一挙2作掲載！　グレイツな作品なら、一人何作でも掲載するので、みんなも負けずにバンバンイラストを送ってくれ!!

TGステーションではみんなのお便り，イラストを大募集しているぞ！　ゲームの感想や，日頃思ったこと，自信作のイラストをこのコーナーまで，どしどし送ってくれ！　君の熱いお便りを待ってるぞッ!!

インターネット ホームページ

いよいよTGLも，ホームページを開設したぞ!!　内容も，どんどん充実していくので，こちらもよろしく!!

URL://www.tgl.co.jp

スタッフ募集のお知らせ

当社ではゲーム開発スタッフ及び営業のアルバイトを募集しています。詳細は当社担当までお問い合わせください。

職　種：アニメーター，グラフィック，プログラム（家庭用ゲーム機，制御系経験者可）シナリオ，ハードウェア，営業
連絡先：06-354-8721（代）総務部
勤務先：大阪市北区（南森町）または福井県福井市

V.G.スクリーンセーバー／ファーランドストーリースクリーンセーバー
Windows 95® /3.1両対応　CD版 5,800円（税別）
●要CD-ROMドライブ●要ハードディスク
FM音源　MIDI音源　ステレオFM音源　PCM音源対応

ファンタジーシミュレーションRPG
ファーランドストーリー―狂神の都―
Windows95®　CD版　9,800円（税別）
●要CD-ROMドライブ●要ハードディスク●要RAM16MB以上●CPUi486（66MHz）以上
※推奨Pentium（75MHz）以上●表示画面640×480ドット，256色以上●PCM音源対応

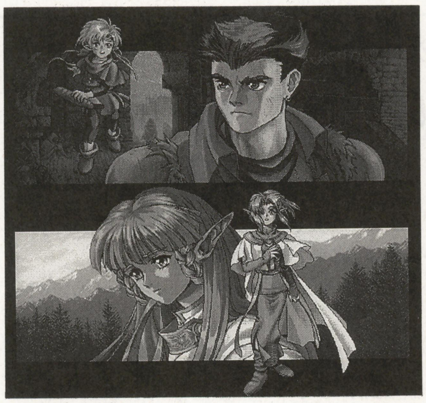
R2 アールツー 遺跡への道
●Windows® 95専用，本格派RPG/先陣を切って，TGLから登場！
●GAME SDKを使用した，高速でスムーズな画面描画を実現！今までのWindowsゲームとは違う
●シナリオは「機動戦士ガンダム・超時空要塞マクロス」の松崎健一氏
●ゲーム専用機にはない！キメ細かな高解像度256色画像が描き出す新・TGLワールド
CD-ROM版　価格¥9,800円（税別）

Falcom® NEWS EXPRESS

〒190東京都立川市曙町1-14-13立川MKビル
TEL0425-27-6501(代)　FAX0425-28-2714
日本ファルコム株式会社
スタッフ募集中

10月4日ブランディッシュVT発売日決定!!

ついに発売日が決定！待ち遠しい君のために「VT」の動作環境を紹介しよう。VTは，PC98シリーズ専用。CPUは80386以上，Win95／3.1又はMS-DOSのVer5.00／6.2に対応。(FM-V，Aptiva等はダメさっ）そしてポイントは，マウス，ハードディスクが必須ってこと。どちらがなくてもプレイできないので注意。メディアはCD-ROM，3.5インチ，5インチから選べる。音源は，FM音源とMIDI音源（ローランドGS規格対応音源モジュール）でバッチリ楽しめ，充実した仕上がりは言うことなし。君の手に届く日も近いぞ!!



▲オープニングカットより

通信販売特典!!

ファルコムの通信販売かファルコムショップ店頭で予約すると，「VT」オリジナルテレホンカードと特製ファンブックの特典付き。通販お申込みは電話，FAX，e-mailで。

初心者もらくらく，全プレもある㊢98キャンペーン実施中

12、800円

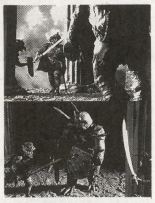
朱紅い雫

10、800円

白き魔女

各4、800円
セット9、980円

ブランディッシュ
ブランディッシュ2
ブランディッシュ3



各3、800円
セット5、800円

Revivalザナドゥ
Revivalザナドゥ2 REMIX

朱紅い雫，白き魔女，ブランディッシュ1・2・3，リバザナ1・2が，CanBe・VALUESTAR専用版CD-ROMで登場。(Win95／3.1／MS-DOS3.3以上対応）このキャンペーン，ただのニューパッケージ特別価格ってだけじゃない。CD-ROMをセットするだけの手間なしインストール（Win95オートプレイ対応）で初心者も安心。朱紅い雫・白き魔女には，ミュージックサンプラー最新版付き。さらに店頭で「VT」体験版を，又ソフトに入ってる応募券を2点集めて送ると「VT」オリジナルテレカ&マウスマットのセットを全員にプレゼントしちゃう。最新作「VT」発売前に，予習も準備もできるお得なビッグチャンス。太っ腹ファルコムの大サービスキャンペーン，買うなら今しかない!!

「朱紅い雫MIDIコレクション」好評発売中!!

「MIDIコレクション」シリーズに新作の「朱紅い雫」が発売されたよ。曲目は，朱紅い雫～memoria～，平地，負けるものか，王都フィルディン，森を行け，邪魔をするな！，惜別，製鉄の町～ギア～，聖都，封印の地，オクトゥムの願い，希望へ続く道～灯～，にSC専用版6曲もプラスされ，SMF全30曲の豪華版だ。スペシャル特典の「朱紅い雫アートギャラリー」と「朱紅い雫サウンドエフェクト集」は，英雄伝説IVのイラスト等20点以上をBMPで，効果音をWAV形式で収録。初回特典で楽譜もサービス。いたれりつくせりのこの一枚に，満足すること請け合いだぞ。

新作CD「英雄伝説」づくし!!

「英雄伝説IV朱紅い雫」MIDIバージョン全曲集，サウンドチームjdkによるリアレンジで満足度アップ。全54曲収録で3,600円，好評発売中。

▲KICA1186～7

「Selected of 英雄伝説IV朱紅い雫 vol.3」曲目，聖都，封印の地，オクトゥムの願い，希望へ続く道～灯～，楽譜付で，2,000円。9/10発売。

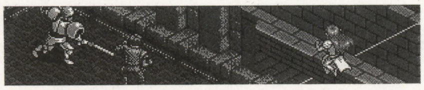
「英雄伝説IVエレクトリックオーケストラ」寺嶋ファン待望，シリーズ最高スケールと感動をお約束するオーケストラ・アレンジ集。曲目，朱紅い雫，いつか来た村，足どり軽く，他全10曲，3,000円。9/21発売。

▲KICA1188

代々木ファルコムショップ ブランディッシュVT好評予約中!!

■ただ今ファルコムショップでは，予約時に「VT」体験版付デモディスクを，商品引き取り時に，オリジナルテレホンカードと特製ファンブックをプレゼントだよん!!

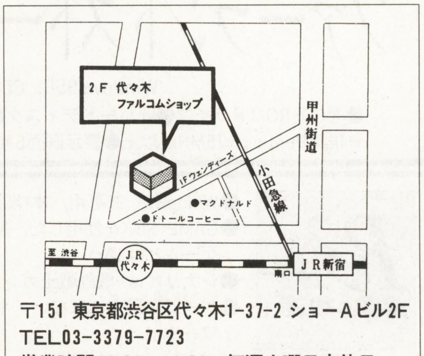
■VT体験版タイムアタック大会開催中!!



体験版デモゲームのスタートから1ステージクリアまでの，タイムを競うイベントを店内で行なっています。期間は9/29(日)までです。10/4の本製品発売日に入賞者の方を発表します。入賞商品もオリジナルなプレゼントを用意しましたので，店員までお気軽に声を掛けてドンドン参加してね!!

■イラコン'96秋大会作品募集中!!

イラスト部門：サイズはB5サイズ限定。CG部門：サイズは640×480ドットまでのメジャーなファイル形式。締切：9/23詳しくはファルコムショップへ問い合わせてね。



〒151 東京都渋谷区代々木1-37-2 ショーAビル2F
TEL03-3379-7723
営業時間10:00～18:00　毎週水曜日定休日

第40回 マジカルステーション

〒651神戸市中央区葺合町馬止1-10マジカルビル　魔法株式会社

第7回☆超・まじかる・あ～とぎゃらりぃ☆～秋のイラスト復活祭～

【今月号のお題「吟遊詩人＋α」】

超イラスト特集なのだ。

今月号のお題である「吟遊詩人」，そして今までみんなが送ってくれたイラストの中から，紙面の都合で泣く泣くボツにした1枚，なんだか忘れられない秀作，キラッと光る1品…なんてのを一挙掲載することにしちゃいましたぁ～！（とは言っても，金賞・銀賞は，お題の吟遊詩人からネ。）

さて，キミの送ってくれた思い出のイラストは，あるかにゃあ？

〈イラストを送るときの注意だよ〉

1）自分の住所・氏名・ペンネーム・イラストに描いたキャラクターの名前を書く。（プロフィール等も添えてくれると嬉しい）

2）上記住所マジカルアートギャラリー係（略してM.A.G.係）宛に送る。まとめて送るときは封書がおトク。その場合，中のイラストは切手貼らなくってもいいからね。

〈イラストを描くときのアドバイスなの〉

「こんなことわかってるよー！」ってな人も多いと思うけど，みずぴょんより念のため。

折角みんなが一生懸命描いてくれたイラストだもの，綺麗に印刷されたいよね。

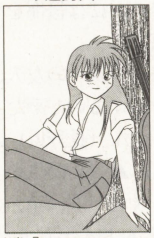
- ハガキより薄い紙は痛みやすいので，避けた方がいいです。
- スクリーントーンの圧着はしっかりと。細かい部分はメンディングテープで補強ね。
- 濃いインクは郵送中などにすれて汚れることが，薄いインクは印刷に出ないことがあるのだ。
- ホワイト（修正）の上も結構汚れます。メンディングテープ等で保護しましょう。
- ハガキのスミっこに文字を書くと，掲載時に切れてしまうことがあります。

【11月号のテーマ】

11月号のテーマは「人魚」です。もう，夏も終わりですが，セクシー&キュートな1枚をお待ちしています。あ，もちろん男の人魚（マーマン）でもいーよん。締め切りは，10月8日頃です。

➡吟遊詩人

▶ぶんちょ



金賞「ステファニー」シンプルです。でも，何故か印象の強い1枚でした。涼しげな雰囲気がGOODです。

▶松田ばんれい

銀賞「カザマ」丁寧な細い線が綺麗。投稿作品の中では，一番吟遊詩人っぽかったかな？

▶雷光戦士

「エルヴィラ＝スラー」病死の兄に詩を託されし歌姫…。

▶ムヒョヒョ男II世

「16分音符」自らの手で，自らを弾き，自らを歌う。すべてが謎。

▶K・K

「アキラ＝クロフィード」混乱した世の中に現れる悠久の詩人。

▶藤本富久

「バラ・ピロン」なんか変で怪しいんだけど（ごめん）個性的でスキ。

▶千虎竜

「シェイン＝フェリエル」後ろの2人は，冒険同行者の女剣士レイムと魔道士カルムくんです。

▶魚蘭

「ウジェーヌ」三日月の輝く夜，彼はひとり歩く…。テレカ当たり。

➡有翼人種

▶MAYO

「メリアン」翼を，ひろげて…。綺麗なカケアミ…印刷に出るか心配。

▶谷橋衣論

「ショウ」黒い翼を持つが故に，黒風族は忌み嫌われる運命。

▶高柳里夢

「ケッティイ＝チェリ」外見12歳，実年齢6歳。特技は「相手を笑わせる魔法」らしい…。

➡聖騎士

▶葉月

「クレイス＝ロイツ」我が命は剣と共に，この剣はシリア姫のために…。

▶煌

「シード」得意技は説教だそうです。なんで？？？

▶中村恵己

「シュヴァラ＝ドーリー」なんだかアジアの香りがします。好物はカレーなの？

▶コアラ

「？？？」シミュレーションゲームのユニット風なので，名前はないそうです。

▶睦月葵

「クレス」左の少女は6月号のセレナ姫。やはりプリンセスと聖騎士はセットなのか!?

➡双子の魔法使い

▶極道

「？？？」双子の魔法使い…その実，ただの双子の女子高生!?

▶瞬間心重ね鉄吉

「ビーン&カロト」後ろにいるのはお師匠さまです。仲が悪いので苦労が尽きないとか…

➡プリンセス

▶武田

「ジェイラ」セクシー姫君♡健康的で良。ペットのガス君がカワイイ。

▶しげピン

「セリア」何故かヌードです。プリンセスなのに…いいのか？？？

▶しゃな王

「大伴大嬢（おおとものおおいらつめ）」東洋モノです。中華風や，ジャパネスクっていいよねぇ～。

●とりはちさん　FINAL!!

▶とりはち

イラスト投稿常連のとりはちさんからメッセージです。みずぴょんはとりはちさんのトーンワークが大好きでした。寂しいなあ…また，機会があれば，投稿してくださいね。待ってます。

☆魔法の住人☆

石田くんは，以前「アーミーいしぴー」の名で，マジカルステーションに登場したことがあります。憶えてない？実は，みずぴょんと同期で，バイクとタバコとアルコールとおねえちゃんと迷彩とガン○ムが好きみたい。ちがう？

最近は，花火の絵を描いているようです。

〈機動戦士　石田〉

デザイナー／勤続2年目／獅子座／B型

やあ，チビッコのみんな，元気だったかい。もう夏休みの宿題はできたかな。ちゃんと海で日焼けしたかな。おじいちゃん，おばあちゃんには会って来たかな。盆踊りはしてきたかな。きれいな花火を見てきたかな。今，お兄さんはアトランタにいるんだけど，開会式のときすごくきれいな花火があがっていたよ。お兄さんもあんな花火を打ち上げてみたいと思ったナ。そういえば今度，うちから，花火の打ち上げシミュレーションゲームが出るらしいので花火好きのみんな，ヨロシク。

次回の『魔法の住人』は

〈へのへの……フジワラくん〉です。

ぷーちゃんのアイマックス情報局

『サイバードール』大好評発売中！

セガサターン用ソフト　価格6,800円(税別)

『サイバーD』を買ってくださった方，どういったゲームか知りたい方に株式会社新声社&株式会社ゼストより攻略本がそれぞれ発売されております。ぜひ，ご参考になさってください。

さらに，サイバーなサウンドに浸りたい方には，オリジナルサウンドトラック『サイバードール』が8/21発売されました。これはカッコイイの一言に尽きます。ぜひ，聴いてください。

ちょハマ。『WORMS』

超(チヨー)おもしろい。超(チヨー)ハマる。

それが『WORMS』！欧米を席巻した，全く新しいゲームがやってきた!!キャラクターものやシリーズもの全盛の今，あえて時代遅れの提案をさせていただきたい。

「おもしろければ，いいじゃありませんか！」

セガサターン版／プレイステーション版

11月発売予定

予価　5,800円(税別)

え～，前号で『WORMS』の紹介をしましたが，皆さまの関心を引けたかどうだか，食べてみよ。むしゃむしゃむしゃ…違うって。

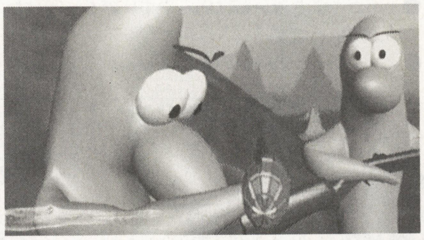
パソコンゲーム版を知ってらっしゃる方には，この面白さがわかっていただけると信じています。このゲームはあくまでも「戦略を考える」ことを楽しむソフト。前号で書いたとおり，40億以上の地形でいろいろな「戦略」をたてて楽しめる。そのテのお好きな方にはたまらないものになっております。そして，そのテが「苦手」という方も，そうおっしゃらずにこの際試してみては？

というここで「要チェック」！

さて，この『WORMS』にはブラックユーモアたっぷりのCGデモが入っています。

次号では，そのデモをコマ撮りした画面写真をご紹介しましょう。(はっはっはっ…，何て無謀コトを…。我ながら墓穴を掘っているような気がする。)

乞う　ご期待!!



セイウンそれはぁ君が見た光♪

台風が暴れ回る季節になりました。涼しいは一時，この頃の夜は寒さすら感じます。でも，寝ていて気持ちいいンだよね。熟睡カットビって感じで。

先日，自宅で雷光を拝むことができました。かなり遠くの空だったので，雨に降られることなくベランダで見ることができました。そのとき，近くの市道を通る車のライトが電線に反射して，光の乱舞ッて感じで何か幻想的でした。

いやぁ，自然現象というのは遠くで見る分には「きれい」の一言につきますね。見ていると「畏敬の念」なんて言葉が頭に浮かびます（自然に対してそういった気持ちを忘れてはいけませんよね)。

ところで皆さまはそう感じたことはありませんか？「怖いくらいにきれい」って思ったことは？ぶーは，故郷の長野でそう感じたことはあります。朝焼けとか，夕焼けとか，満点の星空とか…。さすがに墓場の側で見た星空は，ぞくっとするくらいにきれいでしたが。

こちらに来て○年，山に囲まれていた代わりにビルに囲まれるようになりましたが，自然はここでも美しい。それを見ようとする心が大事だよね。そう，例えば，朝帰りしたときのきれいな空の色とか。何故，朝帰りなのかは聞かないように。

今月の常連さん

ラーメンの美味い時期になってきた。天高く，馬肥ゆる秋ってなとこですか。食べすぎには注意しましょう，来年の夏には後悔をしないように…。経験者は語る。

▲「雷光戦士」さん（北海道）ぷーの友人も娘が16になったらツーリングするのが夢だそう。ガンバ。▲「あやん」さん（長野県）▲「ぐりん」くん（神奈川県）▲「高柳里夢」さん（茨城県)&「Recfis」くん（北海道）久々の合作です。これからもどんどん出してね。▲「蒼霧羅夢」さん（東京都）住んでいるのは人間だけじゃないのにね。

今月のお初

▲「霧羽北斗」さん（高知県）今度はウチのソフトでお願いします。もしくはオリジナルで…。

送り先

〒144 東京都大田区西蒲田7-26-11
ツキムラビル西蒲田
株式会社アイマックス
ぷーのアイマックス情報局
～ご回虫のファンタジックワールド～係まで

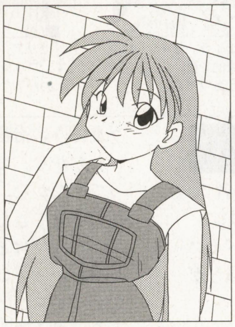
※　イラストは必ず黒インクか，黒ペンで。鉛筆・カラーは印刷上でないことがありますので採用できません。ご了承ください。

ようこそ，薔薇屋敷へ

家族は私が帰郷する前に海に行ってしまった。妹が喜々としてそれを言ったときには，なんだか空しかった。ま，10年くらい海に行ってないからって何があるわけじゃなし…。

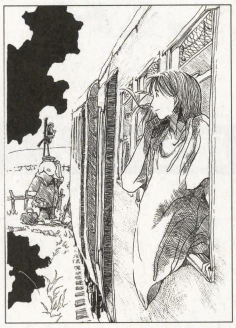
◀「Youyear！」くん（札幌市）

天使かな？　だんだん自分の絵が確立してきたかナ？　これからも精進したまえよ。
指の数がパ○リロと同じだ。(笑)



◀「ぶんちょ」くん（東京都）

テストと騒いでいる頃が「青春」と呼べるのだよ。しっかり謳歌したまえ。バックの壁が何となくキャラクターの背面にあってないような…？あ，気のせいか。



◀「和々草」くん（神奈川県）

ピンクのゾウサンに藍色の制服。真っ青な空に緑のグラデーションも美しい草原。う～ん，このきれいな色のコントラストが♡君のこのテの絵は色が付けたくなるね。

◀「丹波屋又蔵」くん（宮城県）

トーンのバランス抜群ですね。カスにまみれている姿が目に浮かぶ。「あついあつい」と書かれていましたが，君自身も今，アツアツなのかな♡

◀「とりはちFINAL」くん（東京都）

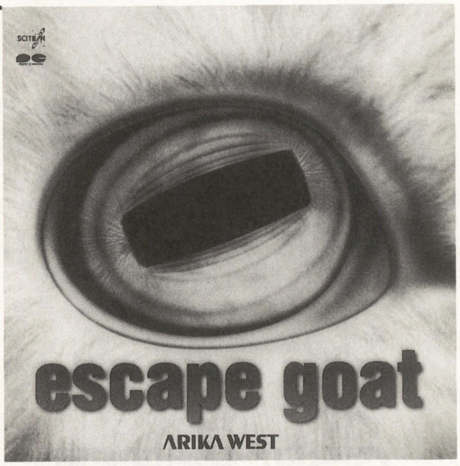
足は大丈夫かね？何事もまずは体が基本，気をつけないと。絵が変わった？新たな修行の旅にでる君にエールを送ろう。「ばんざーい，ばんざーい！」

ジュテーム じゅげむ ジュゲーム！

㈱ポニーキャニオン
〒104 東京都中央区入船2-1-1
住友入船ビル10F

ドッカーンと祝砲一発！ つ，ついにサイトロンよりインターネットにてホームページを開始。随時新情報をガンガン掲載していく予定なので，みなさん，大いに楽しみにしてちょ。ではでは http://www.scitron.co.jp/にアクセス！ そこでまた会おうぞよ。

escape goat
細江慎治・佐宗綾子・相原隆行 ARIKA WEST
CD 96.9.20 ON SALE ¥2500(税込)



ゲームミュージック界で絶大なる人気を誇る「めがてん細江」こと細江慎治率いるスーパーコンポーザー集団初の完全オリジナルアルバム。基本コンセプトどおりに，ゲームミュージックフリークに向けての書き下ろしオリジナル楽曲が満載だ。細江氏の過去の七つの名作エッセンスを汲んだ「Rainbow juice」から始まって，変拍子に，4ビート，フュージョン，オーケストラ，アイドル，アバンギャルド，テクノ系とありとあらゆるジャンルでリスナーを飽きさせない内容で，過去に彼らの作品を聴いたことのある人なら思わずニヤリ。また，CD-EXTRA(Macintosh & Windows3.1,95対応)には，3人の合作曲「circle game」のアーティストクリップ，プロフィールまで特別収録。Mac & Winマシンを持っているキミは，こっちも楽しめちゃうというワケだ。さあ，この歴史的名盤とトコトンつきあってくれたまえ！

THE KING OF FIGHTERS'96
－ARRANGE SOUND TRAX－
SNK 新世界楽曲雑技団
CD 96.9.20 ON SALE ¥2500(税込)

今年もやってきましたスーパースター夢の競演「K･O･F'96」。アルバムのほうもオールスター勢揃い。タイトル曲から各ステージ曲，中間デモメドレーまですべての楽曲を詰め込んだ好アルバム。特筆すべきは'96麻宮アテナ役「さとう珠緒」の歌うPop-Up Vocal「サイコソルジャーREMIX'96」「恋をしよう」の特別収録だ。彼女の無邪気さとアテナの可愛さがうまく溶け合い，とても耳に心地いい。また野中政弘，安井邦彦両氏の熱演による京と庵のバラードも。これが本当に京と庵からのKOFファンへのメッセージになっているのだ。必聴。

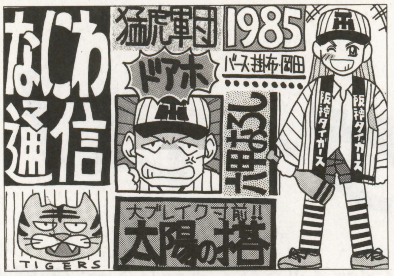
SCITRON LABEL FANTASTIC CHARACTER SERIES
フィスト IMAGINEER
CD 96.10.2 in store ¥2500(税込)

イマジニアから発売のプレイステーション＋セガ・サターン必殺ポリゴン美少女格闘ゲームその名も「フィスト」の痛快サウンドトラックCDが，ゲームに先駆けてついに登場。芸能界デビューを夢見るヒロインが歌や才能ではなく，なぜか格闘でライバルたちを倒してNO1アイドルに成り上がっていく，まさに美少女ファイター伝説。サウンドのほうもバッチグーっす！

まず聴きものは真澄役の岡村明美クンによるオープニング曲「FIST」／エンディング曲「願い」。さらに各キャラクター・テーマなど國府田マリ子，大谷育重，氷上恭子，田中敦子，星野充昭ら豪華オリジナルゲームキャラがボケまくる，CDドラマ，オリジナルBGMも完全収録。曲名をみれば元ネタが一発でわかるように，各キャラクターテーマは意図的に「誰々風」に作られてますが，パロディつうよりは「ものまね王座」のノリ。テキトーな馬鹿歌詞なんかくっつけてみて歌ったりするのもイイっすよ。

NEXT COMING SOON!

- ●クラクラキラキラ大作戦／ATLUS　SCITRON 1500 SERIES CD 96.10.18 ON SALE ¥2500(税込)
- ●THE KING OF FIGHTERS'96／SNK　VIDEO&LD 96.10.18 ON SALE 各¥4800(税込)
- ●エターナルメロディー　メディアワークス　SCITRON LABEL FANTASTIC CHARACTER SERIES CD 96.10.18 ON SALE ¥2500(税込)



タイトル・イラスト：宮城県・丹波屋又蔵
タイトル冠文：三重県・吉田たんく郎

洗脳完了 なにわ通信

PRESENTED BY マイコンソフト

ADDRESS● 〒530 大阪市北区中之島3-2-4
朝日新聞ビル6F 電波新聞社大阪本社内
マイコンソフト株式会社 なにわ通信係

やっほー，暁です！みんな元気？

さて，今まで私は会社でノート・パソコンのPC-9801NS/Tを使ってきましたが，このたび新たにPower Macintoshを導入することになりました。使い始めた頃は，「NS/Tも結構速いマシンだな」と思っていましたが，さすがにWindows95を動かすにはちょっと力不足ですし。

最近，キーボードもちょっと反応が鈍くなったような気がする（そういえば，キーボードに何度お茶をこぼしたことか……）。

なにはともあれ，4年間もハードな使用に耐えてくれたNS/T君！長い間ご苦労さまでした。

DISPL発売日変更

まず，8月下旬発売予定のアップ・スキャンコンバーター・ユニット「DISPL(ディスプル)」ですが，発売日が9月中旬になってしまいました。ごめんなさい！ごめんなさいっ!!

新作ソフト情報

ひさびさにソフトの紹介ができるっ！と言っても本だけどね。

当社では，ひそかにWindows版のソフト開発を進めて参りました。ただしゲームではありません。パソコン通信が好きな人にはとても便利なソフトなのです。そのソフトとは，簡単にパソコン通信のホストが開局できる通信ソフトです。

ネットを開局したい人へ！

このソフトは「個人で草の根ネットを開きたい！」，「ネットを開きたいけど，どうやったらよいか分からない」という方のために作られた入門者用のホスト局・ソフトです。

もちろん，入門用ですから機能的には制約があり，大規模なネットにすることはできません。しかし，ネットのメンテナンス（管理）などが非常に簡単になっており，簡単に使えるように工夫されたソフトになっています。

近日発売だよ！

このソフトは，おそらく電波新聞社から発売される本の付属ソフトになると思います。

書籍名は「ホスト局スターターブック（仮）」で，付属ソフトはWindows95専用です。

書籍ですので，価格も安価になると思われます。近日発売予定です！ご期待ください。

お問い合わせは電波新聞社・販売部まで。

ありがたい おハガキのコーナー 私のシテオク体験談

某月某日，公衆電話でTELしている時に，いきなり知らないおじさんが，普通のと小さいカセット・テープを持ってきて「もうすぐおばさんがテープを取りに来るからBOXの中に置いとくわ」と言って去って行きました。数分後，おばさんがおじさんの言ったとおりにやってきてBOXの中に置いてあったテープを持ち去って行きました。……夜の電話BOXって怖いですね。……なんで直接待ち合わせて渡さないのかなー？と思いません!?なんかシテオク（三重県・吉田たんく郎）

その人達はスパイ大作戦マニアに違いない！きっとテープを再生すると，「このテープは自動的に消滅する」というメッセージが！

怪しさ＋シテオク度（7）

宮崎県・みつや
Oh!ナイスバディーなお姉さんですね。みつやさんのお薦め本は講談社「魍魎の里」とか。

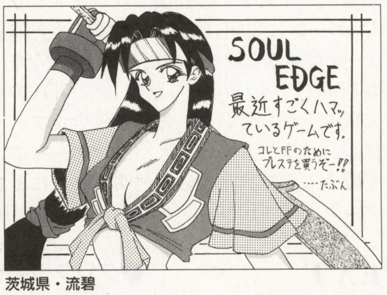
大阪府・谷橋意論
哀愁が漂う男の背中ですね。やっぱりお金を探すなら竹ヤブですよ！

北海道・残酷な剣士
この作品を初めて見た時はびっくりしました。きっと郵便局の人も驚いたと思いますよ。

神奈川県・和々草
この独特なセンスがたまらなく良いです。別世界にトリップしてしまいそう……。

群馬県・水月華
ぐぅ……。はっ／この作品を見てると何だか眠くなってくる。こういう絵好きだな……ぐぅ。

愛媛県・岬ふみこ
今回で投稿をお休みになるそうです。また描きたくなったら送ってくださいね！



茨城県・流碧
プレステ買うならテクモさんの「刻命館」がお薦めです。ちょっと恐い作品だけど，私は結構気に入ってます。

方言の証言 僕の田舎では「ファイナルファンタジー」を，みんな「ファイファン」と略していたので，東京へ上京して「ファイナルファンタジー」を「エフエフ」と呼ぶと知ったときは驚きました。（東京都・葦原 柾） あるある／私も田舎から出てきたとき，同じようなことがありました。（暁）

好評発売中

楽しく学習できる

まんが電気学入門

理科で学習する
電気のはたらきから応用まで
わかりやすくまんがで解説！

監修：江田　稔
（文部省初等中等教育局）
漫画：原子　力

第一章　静電気
静電気（まさつ電気）／正の電気と負の電気／はく（箔）検電器／静電気と電流／雷とは？

第二章　乾電池と豆電球
電池／電池の原理／乾電池のしくみ／豆電球のしくみ／電気を通すもの、通さないもの／導線のつなぎ方／配線図と回路記号／豆電球の直列つなぎ／豆電球の並列つなぎ／乾電池のまちがったつなぎ方／丸型乾電池のいろいろ／懐中電灯のしくみ

第三章　電流と電圧
閉回路と開回路／電流／電荷／電圧／抵抗（電気抵抗）／抵抗のいろいろ／抵抗値の見分け方／オームの法則／電流計（直流用）／電流計（直流用）のしくみ／直流と交流

第四章　回路計算
電圧の総和／電流の総和／電圧のかかり方／抵抗の直列接続と合成抵抗値／合成抵抗の中の未知抵抗／内部抵抗／内部抵抗の求め方／キルヒホッフの（第二）法則

第五章　電気エネルギー
電流による発熱作用／電流による発熱原理／発熱量の測定／ジュールの法則／抵抗の接続方法と発熱量の大きさ／電力／電力量／積算電力計（交流用）／電力と発熱量／ヒューズ／消費電力の総和

第六章　磁石と電磁石
磁石と磁極／N極とS極／磁力の大きさ／磁気誘導／N極とS極の分離／磁力線／地磁気／電流の大きさと方位磁針の振れ／右ねじの法則／コイルがつくる磁界

第七章　電磁誘導
電磁誘導／レンツの法則（誘導電流の向き）／ファラデーの電磁誘導の法則／コイルの巻き数と誘導電圧／電気ブランコによる電磁誘導／二つのコイルによる電磁誘導

第八章　電流と電子
火花放電／真空放電とグロー放電／蛍光灯と電球／クルックス管と陰極線／原子と電子／電子と火花放電／トランジスタの構造

定価1,200円（税込）●A5判／200頁
送料310円

※お求めは全国の書店、または弊社出版販売部へ

電波新聞社　出版販売部
〒141　東京都品川区東五反田1-11-15 ☎(03)3445-6111
振替口座東京5-51961

ワープロ
パソコン通信

BBS電話帳スペシャル

'96年4月に小社から出版された「インターネット/パソコンBBS電話帳1996年春夏号」の中から，毎月特徴のあるネットを紹介します。

新しくネットワークを開局された方や,オフライン・ミーティングなどのイベントを予定していらっしゃる方など,こちらのコーナーまでお知らせください。
〒141　東京都品川区東五反田1-11-15
電波新聞社「マイコンBASICマガジン」BBS電話帳スペシャル係まで。

☆今月のテーマ☆

●コミュニケーション

人と人，街と人を結ぶことを主目的としたコミュニケーション・ネットワークの特集です。

ローカルな情報を発信する地域密着ネットワークや人と人との交流を主体とするネットワークなどがあります。

YOKO-NET
コミュ
時間と空間の制約を超える異人種交流

アクセス番号：011-382-4510
運営時間：24時間
入会方法：事務局へ80円切手同封の上，入会申込書を請求し，申込書を郵送で送る
入会金：個人1000円，法人10000円
会費：個人2400円/年，法人48000円/年
ゲストID：GUEST
ゲストパスワード：なし
住所：〒069　北海道江別市野幌町24-4
運営者：YOKO-NET事務局
問い合わせ電話番号：011-384-9170

●

メロンネット
コミュ
出会いは熱い!

アクセス番号：0234-26-4446
運営時間：24時間
入会方法：ゲストIDで入会申込書を請求してください(TEL,FAXでも可)
入会金：個人1000円
会費：個人5000円／年
ゲストID：GUEST
ゲストパスワード：なし
住所：〒998　山形県酒田市中町1-4-10
運営者：(株)ニューメディアネット庄内
問い合わせ電話番号：0234-23-8370

●
●

尾道うずしおネット
コミュ
尾道大好き人間大集合!!

アクセス番号：0848-22-4092
運営時間：24時間
入会方法：シスオペ宛の電子メールまたは郵送
入会金：無料
会費：無料
ゲストID：GUEST
ゲストパスワード：なし
住所：〒722　広島県尾道市新浜1-7-25 NTT尾道支店内
運営者：尾道うずしおネット研究会 担当：石井照章
問い合わせ電話番号：0848-46-1111

TAKAChannel
コミュ
生まれて間もないネットです。会員募集中！

アクセス番号：03-3449-5629
運営時間：24時間
入会方法：オンライン・サインアップ。ゲストでアクセスしてメイン・メニューからAコマンドで登録します
入会金：無料
会費：無料
ゲストID：GUEST
ゲストパスワード：なし
住所：〒108　東京都港区白金
運営者：池尾隆志
問い合わせ電話番号：03-3449-3418

●

交流ネットたかさき
コミュ
広げよう，新しいコミュニケーションの輪を

アクセス番号：0273-62-2933
運営時間：24時間
入会方法：オンライン・サインアップ。書類申込み，電話でも可
入会金：無料
会費：無料
ゲストID：GUEST
ゲストパスワード：なし
住所：〒370　群馬県高崎市問屋町2-7
運営者：(株)高崎情報サービス 日浦，鈴木
問い合わせ電話番号：0273-63-5511

●

N-NET
コミュ
まじめに楽しく

アクセス番号：0427-34-4192
運営時間：24時間
入会方法：オンライン・サインアップ
入会金：無料
会費：無料
ゲストID：GUEST
ゲストパスワード：なし
住所：〒195　東京都町田市能ヶ谷619-88
運営者：末政　昇
問い合わせ電話番号：030-9052629

●
●
●

G.A.P.-Grobal Activity Peoples
コミュ
ネットワーク新機軸

アクセス番号：045-311-0480
運営時間：24時間
入会方法：オンライン・サインアップ
入会金：無料
会費：無料
ゲストID：0
ゲストパスワード：なし
住所：〒240　神奈川県横浜市保土ヶ谷区宮田町1-4-1
運営者：巻島克行
問い合わせ電話番号：非公開

●
●

Nautilus
コミュ
毎月OFF会をやってる人にやさしいネット

アクセス番号：044-751-1537
運営時間：24時間
入会方法：オンライン・サインアップ
入会金：無料
会費：無料
ゲストID：GUEST
ゲストパスワード：なし
住所：非公開
運営者：ノーチラス事務局
問い合わせ電話番号：非公開

●
●
●

THE SKYLINE's NETWORK
コミュ
「人」を大切にしてここまでやって来ました

アクセス番号：0427-84-7054
運営時間：24時間
入会方法：ゲストIDでアクセスして説明をお読みください
入会金：無料
会費：無料
ゲストID：TSNGUEST
ゲストパスワード：なし
住所：〒220-02　神奈川県津久井郡津久井町
運営者：門倉恵介
問い合わせ電話番号：非公開

●

Red Pub in Osaka
コミュ
あなたも一杯いかがですか？

アクセス番号：06-815-1168
運営時間：24時間
入会方法：ゲストでアクセス後，AコマンドでOK
入会金：無料
会費：無料
ゲストID：GUEST(小文字可)
ゲストパスワード：なし
住所：〒533　大阪府大阪市東淀川区菅原4-1-22
運営者：森本弘義
問い合わせ電話番号：非公開

●

赤穂市パソコン通信ネットワークサービス
コミュ
21世紀に向けた地域情報ネットワーク

アクセス番号：07914-5-3000
運営時間：24時間
入会方法：電話などで事務局へ連絡していただければ，利用申込書を送付します
入会金：無料
会費：無料(利用登録者のみ)
ゲストID：GUEST
ゲストパスワード：GISHI
住所：〒678-02　兵庫県赤穂市加里屋81番地
運営者：赤穂市総務部行政課　情報システム係
問い合わせ電話番号：07914-3-6851

コミュ なの花ネット

アクセス番号：0949-5-1431
運営時間：24時間
入会方法：オンライン上にて登録してもらい，改めて入会申込に記入していただく
入会金：当分の間無料
会費：当分の間無料
ゲストID：GUEST
ゲストパスワード：なし
住所：〒822　福岡県直方市殿町7-50
運営者：広瀬
問い合わせ電話番号：09492-2-5500

コミュ TMC in Tuyama
いつも貴方に知的幸福を!!

アクセス番号：0868-23-1902
運営時間：24時間
入会方法：入会の意志をモンタ師にに伝えること
入会金：5000円
会費：3000円
ゲストID：GUEST
ゲストパスワード：なし
住所：〒679-34　兵庫県朝来郡朝来町伊由市場19
運営者：The Moriyasu's Club
問い合わせ電話番号：0868-23-3929

コミュ BBS吉野ヶ里
農業農村関連情報を中心とした，ネットです

アクセス番号：0952-23-7371
運営時間：24時間
入会方法：オンライン・サインアップ
入会金：無料
会費：無料
ゲストID：GUEST
ゲストパスワード：なし
住所：〒840　佐賀県佐賀市城内1-6-5　佐賀農業会議内
運営者：佐賀県農業農村活性化推進機構
問い合わせ電話番号：0952-23-7057

コミュ Field-Net
四万十川の源流に一番近いネットです

アクセス番号：0895-23-7342
運営時間：24時間
入会方法：シスオペへメールにて申し込む
入会金：無料
会費：無料
ゲストID：GUEST
ゲストパスワード：なし
住所：〒798-41　愛媛県南宇和郡城辺町甲2909-5
運営者：山崎久貴
問い合わせ電話番号：0895-72-6519

コミュ かぐや姫ネットワーク
街と村を結ぶネットです

アクセス番号：093-951-8696
運営時間：24時間
入会方法：オンライン・サインアップ
入会金：無料
会費：無料
ゲストID：999999
ゲストパスワード：なし
住所：〒802　福岡県北九州市小倉南区富士見2-8-1　北九東部農協会館内
運営者：北九州地区電算センター
問い合わせ電話番号：093-961-5810

コミュ 「新ひむかネット」
むらとまちをむすぶ　新ひむかネット

アクセス番号：0985-32-5050
運営時間：24時間
入会方法：オンライン，FAX，郵便など
入会金：無料
会費：無料
ゲストID：GUEST1～3
ゲストパスワード：なし
住所：〒880　宮崎県宮崎市旭1-3-6　県庁第2東別館内
運営者：宮崎県農業農村活性化推進協議会
問い合わせ電話番号：0985-29-6333

BBS新局情報

■B-B-S『KUU・NERU・ASOBU』
近所の井戸端会議の集会所

アクセス番号：075-771-8204
運営時間：24時間
入会方法：オンライン・サインアップ後，シスオペが確認して正式ID発行
入会金：無料
会費：無料
ゲストID：GUESTまたは0
ゲストパスワード：なし
住所：非公開
運営者：非公開
問い合わせ電話番号：非公開

■青春18ねっとわぁく
話題の幅が広いネットです

アクセス番号：0720-64-2223
運営時間：24時間
入会方法：オンライン・サインアップ
入会金：無料
会費：無料
ゲストID：GUEST
ゲストパスワード：なし
住所：〒573　大阪府枚方市南楠葉1丁目
運営者：揩座淳一
問い合わせ電話番号：非公開

■王様の国　BBS
自由をモットーに。ちょっとHなネットかも

アクセス番号：0776-38-1909
運営時間：24時間
入会方法：オンライン・サインアップ
入会金：無料
会費：無料
ゲストID：TABIBITO
ゲストパスワード：なし
住所：非公開
運営者：非公開
問い合わせ電話番号：非公開

■武蔵野倶楽部
滋養強壮・元気溌剌

アクセス番号：0422-42-7691
運営時間：24時間
入会方法：ゲストでオンライン・サインアップ
入会金：無料
会費：無料
ゲストID：GUEST
ゲストパスワード：GUEST
住所：東京都三鷹市
運営者：非公開
問い合わせ電話番号：非公開

インターネット／パソコン通信
BBS電話帳
ネットワーカー必携・1996年春・夏号

■インターネットホームページ情報掲載スタート!
●ＢＢＳ局の紹介や地域情報発信のホームページが盛りだくさん!!
■パソコン通信なら捜し物は必ず見つかる!?
●手っ取り早く何かを見つけるには，パソコン通信がいちばん
■ＡＢＣ・50音順ネットワーク一覧
■Windows95／3.1対応CD-ROM付き!!

全国BBSデータ集
1118局を掲載

●A4変型判　定価2,900円

マイコン別冊
好評発売中

●お求めは全国の書店、または弊社販売部へ
電波新聞社
〒141 東京都品川区東五反田1-11-15
電話(03)3445-6111

電波新聞社のNEW BOOKS好評発売中!

ビジネス・パソコンユーザーのための
イントラネット／LAN対応
データベース構築ガイド

織田敬三著

A4変形
定価2,800円(税込)

RDBMSのバイブル
LAN対応データベース構築の基礎から技術動向をわかりやすく解説。

いま話題のイントラネット／LAN対応のデータベース構築の基礎から技術動向を豊富な図解でわかりやすく解説したデータベース関係者座右の書。リレーショナルデータベース管理システムの仕組みからクライアント／サーバ型データベース、情報システムの総合化で注目を集める分散型データベースなどをくわしく解説。

Windows95ユーザーのための
Microsoft Access95
マイクロソフト・アクセス95活用ガイド

田中　亘著

A4変形
定価1,800円(税込)

データベース・ソフトが使いこなせる
必要な情報を技術の習得過程に合わせて構成

これからデータベース・ソフトをはじめて使う人から、もっと踏み込んだ使い方をめざす人まで、「データベースを本当に使いたい」と願っている人のために、必要な情報を技能の習得過程に合わせて構成。本書の知識を活用すれば、これから「Access95」を使いはじめる人でも、自分に役立つデータベースを作り出すことができる。

Windows95ユーザーのための
Lotus WordPro96
ロータス・ワードプロ96活用ガイド

川口輝久／金江宏幸著

A4変形
定価1,800円(税込)

ロータス・ワードプロ96の機能と操作をわかりやすく解説

優れたDTPソフトとして定評のあるLotus「Word Pro 96」について、その機能と操作方法をわかりやすく解説。ビジネスでよく作成する4つの文書を例にとって、作成方法を具体的に紹介しながらその機能と操作方法が身につく。付録の「インフォボックス」を活用すれば、機能の整理にさらに役立つ。

Windows95ユーザーのための
Lotus Freelance96 &ScreenCam96
ロータス・フリーランス96&スクリーンカム96活用ガイド

川口輝久監修／中尾彩著

A4変形
定価1,800円(税込)

ロータス・フリーランス96とスクリーンカム96の機能と操作をわかりやすく解説

ビジネスに必要なプレゼンテーションづくりに威力を発揮するLotusの「Freelance96」の使い方を事例形式でわかりやすく解説。ここで取り上げた機能を駆使すれば、ビジネスのあらゆるプレゼンテーションに対応できる。

さらに画面の動きをそのままレコーディングする、「Screen Cam96」と合わせた使い方も説明している。

もっと知りたいユーザーのための
Microsoft Windows95
マイクロソフト・ウインドウズ95活用ガイド

三上　洋著

A4変形
定価1,600円(税込)

評判のWindows95を徹底リサーチによって初心者でも活用できる

ゼロから始める人、すでに使っている人にも役立つ実践的なWindows95徹底活用ガイド。実際のトラブル、設定の面倒さなどを徹底リサーチして解決法をまとめたので、初心者でもすぐに使いこなせるようになる。Windows3.1を残したままでWindows95も使える評判のインストール方法「双子インストール」も詳しく解説。

電波新聞社 販売部　〒141 東京都品川区東五反田1－11－15 TEL03－3445－6111(大代) 〈お問い合わせ先〉ダイヤルイン 03－3445－8201
●品切れの場合は書店で予約するか、電波新聞社本社・総・支局でお求めいただけます。また、着払いの「BOOK宅急便」(送料は1回380円、複数冊注文できます)でもお求めいただけます。

電波新聞社のコンピュータ関連図書

【楽しめるパソコン書案内!! お近くの書店でお求め下さい。】

学校に導入されているPC−98、FW TOWNSを使ってプログラミングが楽しく身に付く「BASICプログラミング講座」と、マンガでコンピュータの仕組みがわかる「情報教育1・2・3」を並載。サンプルプログラム満載のFD付録付き。

PC-98/FM TOWNS対応BASICプログラム満載FD付き

楽しいパソコン教室

A4変形　定価1,800円（税込）

Windows95の登場で、パソコン周辺機器にもさまざまなものが登場してきている。本書では、Windows95安心活用のための基礎知識から、接続のためのチェック・ポイント、そしてWindows95で安心して活用できる周辺機器を紹介。付録CD−ROMに周辺機器メーカー17社提供によるWindows95対応ドライバを収録している。

Windows95ユーザーのための

周辺機器ガイドブック

神崎洋治　著

A4変形　定価1,500円（税込）

発売以来「Visual Basicの解説書の中で最もわかりやすい」と絶賛の声が寄せられているWindowsパソコンによるプログラミング入門書。楽しく入力できる応用自在のショートプログラムを満載。付録CD−ROMには試用版とサンプルデータを収録。

Windowsパソコンでプログラミングの基本が身につく

Visual Basic講座

A4変形　定価1,950円（税込）

パソコン通信局情報に加えインターネットのホームページ情報も満載。パソコン通信ホスト局のプロフィールが一目でわかる編集内容で、全国4118局を掲載した唯一の情報誌。データ、お楽しみプログラムを収録した付録CD−ROM付き。

ネットワーカー必携!!

インターネット/パソコン通信 BBS電話帳〈1996年春・夏号〉

A4変形　定価2,900円（税込）

〒141 東京都品川区東五反田1-11-15 TEL 03-3445-6111 電波新聞社 販売部 ダイヤルイン 03-3445-8201 FAX 03-3445-6101

●お問い合わせ先

大阪本社☎06(203)3361(大代)	札幌支局☎011(641)5591	関東総局☎0273(26)3206	名古屋支局☎052(261)4541	広島支局☎082(228)5581
西部本社☎092(431)7411(大代)	仙台支局☎022(227)7211	松本支局☎0263(36)2266	金沢支局☎0762(63)8661	高松支局☎0878(61)3111
	新潟支局☎025(245)2526	静岡支局☎054(289)0121	京都支局☎075(221)8021	鹿児島支局☎099(226)3630

■品切れの場合は書店で予約するか、電波新聞社本社・総・支局でお求めいただけます。また「03(3445)6111(代表)」の電波新聞社販売部に電話をして着払いの「BOOK宅急便」(送料は1回380円、複数冊注文できます)でもお求めいただけます。

『コンピュータ・ミュージックマガジン』バックナンバー常設店リスト

〈北海道地区〉		
旭川市	ブックス平和神楽店	0166(62)7272
〃	三省堂書店旭川店	0166(26)2631
〃	ビブロス旭川大町店	0166(54)6121
北見市	北見工大生協	0157(24)7297
札幌市	アシーネ栄町店	011(781)1147
〃	丸善札幌南1条店	011(241)7254
〃	紀伊国屋書店札幌店	011(231)2131
〃	紀伊国屋書店厚別店	011(892)6101
〃	紀伊国屋書店琴似店	011(644)3345
〃	YES電脳館	011(242)5455
〃	BOOKSいずみ元町店	011(786)2131
〃	丸善ら・がぁーる新札幌DUO店	011(890)2586
〃	北海学園生協	011(811)8689
恵庭市	ビブロス恵庭店	0123(33)7115
室蘭市	丸善ブックプラザ	0143(45)2777
帯広市	ザ本屋さん柏林台店	0155(33)5020
〈東北地区〉		
青森市	ブックショップおおかわ	0177(74)3987
八戸市	西町書房	0178(43)5320
盛岡市	東山堂ブックセンター	0196(53)6464
〃	東山堂都南店	0196(37)3831
〃	第一書店	0196(53)3355
仙台市	仙台文栄堂	022(244)6431
〃	本のゴリラハウス	022(273)5309
〃	本のゴリラハウス宮城野店	022(291)7740
〃	本のゴリラハウス花京院店	022(264)9477
〃	金港堂	022(225)6521
〃	ブックセンタースクラム	022(373)3887
柏町	ブックガーデン佐沼店	0220(22)2011
山形市	八文字屋本店	0236(22)2150
天童市	かとう書店中央店	0236(54)4416
福島市	ブックスみうら	0245(58)9191
いわき市	ヤマニ書房本店	0246(23)3481
郡山市	ブックスペース105	0249(52)0802
〈甲信越地区〉		
塩尻市	平安堂広丘店	0263(57)4545
松本市	自鶴林堂書店	0263(32)5340
飯田市	平安堂飯田店	0265(24)4545
岡谷市	笠原書店	0266(23)5070
下諏訪町	平安堂下諏訪店	0266(28)1111
甲府市	文教堂甲府店	0552(22)4600
新潟市	紀伊国屋新潟店	025(241)5281
長岡市	覚張書店	0258(32)1139
〈関東地区〉		
高崎市	パソコンランドツーワン高崎東口店	0273(26)5221
〃	高崎戸田書店	0273(63)5110
〃	ソフトインサカイ	0273(62)1500
大宮市	ブックセンター押田	048(647)3141
浦和市	須原屋	048(822)5321
川口市	岩渕書店	048(252)2190
川越市	黒田書店川越店	0492(25)3138
所沢市	いけだ書店所沢店	0429(28)3271
新座市	ブックスキャメル	048(472)2219
新座市	TANA BOOKS	048(479)7416
朝霞市	板山名文堂	0484(73)8238
寄居町	グリーンブック寄居店	0485(81)4448
宇都宮市	落合書店オリオン店	0286(34)3777
〃	リブロ宇都宮店	0286(32)3956
西那須野町	ブックプラザ玉書房	02783(6)6662
土浦市	共栄堂	0298(21)6134
水戸市	ツルヤブックセンター	0292(25)2711
勝田市	武石書店	0292(73)1212
〃	ささもと書店	0292(74)5188
市原市	研文堂イトーヨーカドー店	0436(43)4550
〃	研文堂五井店	0436(22)7837
船橋市	リブロ船橋店	0474(25)0111
〃	芳林堂書店津田沼店	0474(78)3737
〃	博文堂	0474(66)2328
千葉市	千葉パルコ改造社書店	043(225)3933
〃	多田屋セントラルプラザ店	043(224)1333
〃	キディランド千葉店	043(225)2011
柏市	新星堂柏店	0471(64)8551
〃	浅野書店	0471(64)2040
川崎市	有隣堂川崎B・E店	044(200)6831
〃	有隣堂川崎アゼリア店	044(245)1231
〃	ブックメイツ新百合ケ丘店	044(952)1250
〃	大塚書店柿生駅東口店	044(999)1777
横浜市	有隣堂横浜駅東口ルミネ店	045(453)0811
〃	横浜そごうブックセンター	045(465)2111
〃	栄松堂書店相鉄ジョイナス店	045(321)6831
〃	トヨムラ横浜店	045(641)7741
〃	文華堂戸塚店	045(864)5151
〃	たまプラーザ　有隣堂	045(903)2191
〃	いずみ書店	045(931)1176
〃	栄松堂書店シアン店	045(311)6146
〃	有隣堂シアルミュージックセンター	045(312)3539
鎌倉市	鎌倉書店	0467(46)2619
茅ヶ崎市	川上書店イトーヨーカドー店	0467(87)0971
平塚市	サクラ書店紅谷町店	0463(23)5666
藤沢市	有隣堂藤沢ミュージックセンター	0466(26)2794
海老名市	三省堂海老名店	0462(34)7161
厚木市	有隣堂厚木店	0462(23)4111
小田原市	伊勢治書店	0465(22)1366
〃	文教堂小田原店	0465(36)3677
千代田区	書泉ブックマート	03(3294)0011
〃	三省堂書店	03(3233)3312
〃	ラオックス・ザ・コンピュータ館	03(5256)3111
〃	書泉グランデ	03(3295)0011
中央区	八重洲ブックセンター	03(3281)1811
〃	山野楽器ピュータラビット	03(3572)0935
港区	雄峰堂新橋NS店	03(3503)6586
品川区	小山ブックセンター	03(3782)3665
渋谷区	大盛堂書店	03(3463)0511
〃	紀伊國屋書店渋谷店	03(3463)3241
新宿区	ぶっくらんど	03(3365)5822
豊島区	芳林堂書店	03(3984)0333
〃	新栄堂書店	03(3984)2345
豊島区	リブロ池袋店	03(5992)8800
〃	西武百貨店池袋店5F楽器売場	03(5992)8627
〃	旭屋書店池袋店	03(3986)0311
葛飾区	林檎堂	03(3604)0255
〃	第一書林	03(3653)2421
大田区	栄松堂書店蒲田店	03(3731)2241
杉並区	湘南堂	03(3314)5555
〃	邦文堂書店	03(3311)3009
〃	信愛書店	03(3333)4961
中野区	はた書店	03(3339)7776
板橋区	博文堂書店大山店	03(3963)4001
北区	ブックス王子	03(3913)2363
江東区	新栄堂書店亀戸駅ビル店	03(3638)2345
八王子市	くまざわ書店	0426(25)1201
〃	文教堂書店めじろ台店	0426(66)0025
立川市	オリオン書房ルミネ店	0425(27)2311
調布市	真光書店	0424(87)2222
町田市	久美堂東急ハンズ店	0427(28)2772
〃	文教堂書店南成瀬店	0427(24)6403
小金井市	キリン堂書店	0423(83)5254
〃	東西書房小金井店	0423(84)1206
国分寺市	あらた書店	0423(22)0055
国立市	東西書店	0425(75)5061
多摩市	くまざわ書店桜ケ丘店	0423(37)2531
五日市町	在原書店	0425(95)0136
〈東海地区〉		
沼津市	吉野屋	0559(23)5676
静岡市	マイコンセンターウエノ	054(286)7993
〃	本のさんぽ径	054(247)1053
藤枝市	システムイン吉野	054(636)0630
焼津市	J&P焼津インター店	054(626)3311
浜松市	ぶっくす三峰上西店	053(464)7839
〃	ぶっくす三峰新橋店	053(442)3200
〃	谷島屋中沢店	053(474)9710
〃	谷島屋M.B店	053(474)5550
〃	リード書店本郷店	053(462)4550
〃	戸田書店幸町	053(474)4762
〃	戸田書店佐鳴台店	053(448)8288
浜北市	谷島屋本沢合店	053(586)1338
吉田町	田中書店	0548(32)6139
豊橋市	精文館書店2階	0532(54)2345
〃	精文館技科大店	0532(47)0624
〃	精文館書店南店	0532(25)2007
大府市	滝書店	0562(47)9515
豊川市	三洋堂書店豊川店	05338(3)0334
蒲郡市	金原書店ヤオハン店	0533(67)3111
西尾市	三愛堂下町店	0563(57)1211
半田市	朋雲堂	0569(21)6077
岡崎市	ホリホック	0564(23)7451
〃	ブックス鎌倉101	0564(54)1822
刈谷市	三洋堂書店刈谷店	0566(24)1134
〃	ブックランド騎士堂	0566(36)1143
〃	ブックセンター名豊	0566(21)7121
〃	シーガル	0566(24)2250
〃	明文堂書店	0566(21)0137
豊田市	精文館書店豊田店	0565(33)3322
豊田市	ブックス・ヤマギワ	0565(29)9671
〃	栄進堂書店八草店	0565(48)8121
〃	三洋堂書店若林店	0565(53)3409
安城市	けやき書店安城店	0566(75)6444
知多市	ブックス三晃	0569(43)5530
名古屋市	三洋堂書店上前津店	052(251)8334
〃	三洋堂書店本店2階	052(832)8202
〃	三洋堂書店鳴海店	052(891)1334
〃	英好堂書店	052(876)8510
〃	岡田書店	052(902)0816
〃	テクノ名古屋	052(581)1241
〃	三洋堂書店猪高車庫東店	052(777)2134
〃	カトー無線本店4F	052(264)1534
〃	OAシステムプラザ大須店2F	052(265)1650
〃	コムロード上前津店	052(323)0033
〃	ブックプラザ天白植田店	052(263)5828
〃	元禄屋書店	052(805)7345
七宝町	ブックベース童夢	052(443)9136
瀬戸市	ブックセンター2栄進堂	0561(84)5534
〃	サンヨウー菱野書店	0561(84)5534
小牧市	ブックスベル	0568(75)7582
春日井市	アオキ書店	0568(33)7126
一宮市	文泉堂書店	0586(71)2181
〃	三洋堂書店一宮店	0586(77)5734
稲沢市	松清2101	0587(23)6050
扶桑町	カルコス扶桑	0587(92)1991
津島市	津島書店	0567(24)3322
〃	松屋書店	0567(24)6791
〃	ブツクスギャラリージパング	0567(32)3719
長久手町	栄進堂書店長久手店	0561(63)2537
三好町	原田屋本店	05613(2)1930
高浜市	いまじん高浜店	0566(53)6650
岐阜市	いちや	0582(29)3127
高山市	ブックハウスリブロ	0577(35)2311
〃	三洋堂書店高山店	0577(33)2834
関市	三洋堂書店関店	0575(24)6034
恵那市	三洋堂書店恵那店	0573(25)8934
可児市	三洋堂書店可児店	0574(63)2334
〃	東文堂可児店	0574(63)5366
土岐市	ブックバーンFC土岐店	0572(55)5471
各務原市	大洞堂ルート21	0583(70)2525
〃	大洞窟堂蘇原店	0583(83)6377
北方町	ブックマート北方店	0583(23)2728
大垣市	大洞堂岐大バイパス店	0584(74)7766
四日市市	白揚書籍部	0593(51)0711
桑名市	白揚西桑名店	0594(31)4151
名張市	別所書店名張西店	0595(63)3878
〃	長谷川堂書店	0595(64)4720
鈴鹿市	別所書店鈴鹿店	0593(78)5226
〃	シェトワ白揚スズカ	0593(82)5221
津市	別所書店南郊店	0592(24)1486
伊勢市	古川書店伊勢みその店	0596(36)0187
〈北陸地区〉		
高岡市	わかすぎ書店大本店	0766(44)1374
小杉町	Booksなかだ小杉店	0766(56)7406
金沢市	J&P金沢店	0762(91)1130
金沢市	北国書林香林坊本店	0762(20)5011
〃	ID・SOFT	0762(53)2424
敦賀市	勝木書店敦賀店	0770(24)2766
富山市	Booksなかだ五福店	0764(32)3066
〃	J&P富山店	0764(22)5033
〃	Booksなかだ天正寺店	0764(91)4731
氷見市	Booksなかだ氷見店	0766(91)3615
〈近畿地区〉		
彦根市	ブックス・K	0749(22)1547
京都市	オーム社書店竹田店	075(644)2611
〃	アバンティ・ブックセンター	075(682)5031
〃	恵文社西大路店	075(691)5932
大阪市	J&Pテクノランド	06(634)1211
〃	紀伊国屋書店梅田店	06(372)5821
〃	旭屋書店本店	06(313)1191
〃	パルネットアピコ店	06(697)1544
〃	ブックストア談新大阪店	06(304)0722
〃	旭屋書店アベノ店	06(631)6051
〃	ビバリヤ書店御堂筋グランドビル店	06(212)8100
〃	ニノミヤPCX TOWN日本橋	06(647)2038
〃	ブックスクエア　アド・ホック	06(913)3356
守口市	一九書店	06(908)1865
堺市	天牛境書店イトーヨーカドー境店	0722(22)1255
〃	ブックス　ファミリア	0722(59)8773
泉佐野市	ブックス・パル羽倉橋店	0724(63)8163
箕面市	ブックセラーほうせつ坊島店	0727(24)0080
川西市	キリン堂書店川西店	0727(57)1000
神戸市	ユーカリ南天荘	078(821)5758
〃	ジュンク堂三宮店	078(392)1001
〃	三宮ブックス	078(251)2009
〃	漢口堂書店三宮店	078(331)1156
〃	隆司書店	078(575)3938
〃	ブックフォーラム西神中央店	078(992)0020
姫路市	誠心堂書店	0792(80)2055
伊丹市	ブックランドサンクス	0727(81)4100
三木市	星電社CASA三木店	07948(2)7770
尼崎市	リブロつかしん店	06(420)3070
〃	ダイハン書房　園田店	06(493)7761
香芝市	ブックスおおや	07457(7)7346
西脇市	ごとう書店上野店	0795(22)0337
〈中国地区〉		
広島市	中央書店紙屋町店	082(247)0062
〃	フタバ図書	082(294)0189
下関市	Book PLAZAなかのOJI	0832(48)4460
〃	中野書店	0832(22)6181
〃	ブックスなかの	0832(32)8888
宇治市	ブックスワールド	0832(33)3066
山口市	文栄堂山大前店	0839(23)2319
防府市	ブックランド防府	0835(23)3760
〃	ブックス福島	0835(25)1200
三原市	ワタナベ楽器	0848(63)2181
岡山市	㈱ニノミヤ岡山店	0862(45)1038
〃	紀伊国屋岡山店	0862(32)3411
鳥取市	鳥取ブックセンター	0857(23)6411
益田市	ブックセンタージャスト下本郷店	0856(23)7005
〈四国地区〉		
高松市	宮脇書店本店	0878(51)3733
〃	野田屋電機	0878(51)4545
徳島市	小山助学館	0886(54)2135
松山市	明屋書店本店	0899(41)4141
高知市	メルバ潮工店	0888(33)6001
〈九州地区〉		
北九州市	明屋書店小倉南店	093(961)8081
〃	ベスト電器小倉店4F	093(551)6281
〃	ナガリ書店	093(521)1044
〃	八幡井筒屋ブックセンター	093(643)5511
〃	ページワン鞘ヶ谷店	093(881)1311
福岡市	り〜ぶる天神	092(713)1001
〃	紀伊国屋書店福岡店	092(721)7755
〃	ブックセンターほんだ	092(581)9558
〃	積文館書店新天町店	092(781)2991
〃	ベストマイコン福岡県	092(781)7131
〃	カホマイコンセンター	092(714)5155
飯塚市	ブックス紀伊国屋書店	0948(24)0239
久留米市	エマックスたがみ	0942(33)1411
〃	ブックス江頭	0942(43)6221
八女市	積文館書店八女バイパス店	0943(22)5115
唐津市	ブックス日新堂	0955(72)4721
佐賀市	明林堂書店嘉瀬町店	0952(22)8022
〃	金華堂北バイパス店	0952(32)1965
佐世保市	金明堂早岐店	0956(39)0778
〃	プラスMI	0956(49)2981
〃	金明堂書店	0956(22)4214
〃	佐世保ブックセンター	0956(33)2281
〃	ブックス・アカデミー	0956(48)5503
諫早市	ブックマート諫早	0957(26)6811
〃	Vステーション諫早店	0957(24)5507
武雄市	ブックマート日の出	0954(23)3529
長崎市	スポーツ・エム城栄店	0958(43)1600
大牟田市	ブックセンターひまわり	0944(55)5773
〃	明林堂書店南大牟田店	0944(43)3580
福間町	パートナーズ金修堂	0940(52)4027
大分市	ブックタウン・カク	0975(49)3384
〃	アルファテック	0975(38)2666
〃	ブックバーン小池原店	0975(56)7811
別府市	明林堂書店青山店	0977(23)4353
〃	いけだ書店別府店	0977(26)3373
熊本市	金龍堂水前寺公園店	096(382)5123
〃	伽羅奢健軍店	096(368)2411
〃	明林堂長嶺店	096(387)1501
〃	ブックセンター2001近見店	096(355)2326
八代市	ブックスいわね	0965(33)9831
菊池市	伽羅奢菊池店	0968(24)5985
山鹿市	園木書店	0968(43)1888
鹿児島市	春苑堂書店	0992(22)2131
〃	マルエダブックス	0992(24)2532
〃	石井書店	0992(22)1028
〃	春苑堂ブックプラザ	0992(25)3200

■特集 Windows95のMIDI環境徹底研究

Computer Music Magazine VOL.65

■NEW PRODUCTS SPECIAL
さらに充実を図ったローランドのDTM新製品群

■NEW PRODUCTS
CBX-K1XG（ヤマハ）
Prophecy（コルグ）

■連載（データ付）
Tin Pan Music Magazine　第9回
高中正義「Oh! TENGO SUERTE」
M.SuzukiのB.S.O.便り　第2回　クリスマス・フェスティバル（ルロイ・アンダーソン）
佐藤天平のMIDIサウンドクリニック
第15回　アコースティック・ギター編
こちらMUSIC ONLINE SOFT探検隊
ギター教室Version2.3 for Windows

■連載
向谷実が語るデスクトップ音楽の心
CMM打ち込み道場
ミュージ郎88Proがマイオーケストラ

3.5インチFD付き
定価1,580円

■CD連動特集1 ソフトシンセサイザを徹底紹介
歌楽（ヤマハ）/WinGroove/FPD95

Computer Music Magazine VOL.66

■CD-ROM連動企画
音楽データを聴いてみよう
MacWave MakerⅡ（ハーモニックス）/XP-50（ローランド）/QS300（ヤマハ）/TECHNOX（ソニックインターナショナル）

■CD-ROM連動特集2
最新MIDIソフト体験版を9本一挙収録！
Music Time ver2.0（コルグ）/Encore Ver4.0（コルグ）/Master Tracks Pro6.0（コルグ）/Passport MIDI Workshop Ver1.0/Singer Song Writer Lite for Windows（インターネット）/Remix for Windows（インターネット）/QUARTZ for Windows Ver1.65日本語版（アルテック/テレビ朝日映像）/WinJammer Professional（ミュージックネットワーク）/MUSIC ARRANGER2（ヤマハミュージックメディア）

3.5インチFD+CD-ROM付き
定価2,000円

■特集 Windowsによるハードディスク・レコーディング最新事情
第1部　Windowsでハードディスク・レコーディングはどこまでできるのか
第2部　Windows上のハードディスク・レコーディング・ソフト
第3部　Windowsでハードディスク・レコーディングをするためのハードウエア環境

Computer Music Magazine VOL.67

■データ付き特別企画
Windows95対応MIDIドライバを組み込んでみる

■CMMインタビュー
安西史孝さん（ミュージシャン）

■NEW PRODUCTS
日本語版Cakewalk Express3.0（ローランド）
PATRABBIT/ALLIGUITAR（河合楽器製作所）

■連載（データ付）
LANAコミュニケーション　第1回
キューティーハニーってファンク？の巻
M.SuzukiのB.S.O.便り　第4回　ビギン・ザ・ビギン（コール・ポーター作曲）
佐藤天平のMIDIサウンドクリニック
第17回　ホラー音楽編
こちらMUSIC ONLINE SOFT探検隊
Win95対応RCP・SMF対応ﾌﾟﾚｰﾔｰ Straight Visual Player Plus for Windows

3.5インチFD付き
定価1,580円

■特集 DTMでサンプリングを活用しよう
第1部　サンプリングの基礎とサンプラー
第2部　低価格サンプラーをDTMで活用しよう
第3部　サウンド・ボードをサンプラーとして利用する

Computer Music Magazine VOL.68

■データ付特別企画
スキャナと楽譜でMIDIデータを作る
楽譜認識ソフト試用レポート

■NEW PRODUCTS
Software Audio Workshop Plus
（フックアップ）
SU10
（ヤマハ）

■連載（MIDIデータ付）
LANAコミュニケーション　第2回
民族音楽とマルコの深い関係の巻
M.SuzukiのB.S.O.便り　第5回　オパス・ワン（サイ・オリバー作曲）
佐藤天平のMIDIサウンドクリニック
第18回　コーラス編
こちらMUSIC ONLINE SOFT探検隊
Win95対応GS/GM音源用MIDIモニタ GSR/Win

3.5インチFD付き
定価1,580円

■特集 Windowsの超強力シーケンス・ソフト
Cakewalk Professional for Windows Ver3.0を徹底研究する
Part1 アメリカでNo.1シェアを誇るシーケンス・ソフト日本に上陸
Part2 Cakewalk Pro3.0の全機能紹介
Part3 より強化されたサポート体制とCakewalk Pro Audio

Computer Music Magazine VOL.69

■CD-ROM連動特別企画
音楽データを聴いてみよう
CD-ROM収録データを使ってみよう
1.QUARTZ AUDIO/2.WinGroove Ver0.9A
VIVID 3Dの音を聴いてみよう
パソコン通信とリンクしたDTM

■NEW PRODUCTS
Sound Scape ELITE（エンソニック）

■連載（MIDIデータ付）
LANAコミュニケーション　第3回
マーチはスネアが命ですの巻（勇者ライディーン）
M.SuzukiのB.S.O.便り　第6回　COOL（レナード・バーンスタイン作曲）
佐藤天平のMIDIサウンドクリニック
第19回　ベース編
こちらMUSIC ONLINE SOFT探検隊
XG音源の全機能を使いこなす
XGEditor

3.5インチFD+CD-ROM付き
定価2,000円

＊以上のバックナンバーの申し込みは電波新聞社　販売部　☎(03)3445-6111／FAX(03)3445-6101

NEC、FUJITSU等
各社ニューモデル登場
秋のパソコン祭り開催中！

《クレバリーのホームページ》 Http://www.eden.co.jp/clevery/ E-mail:ap2t-gtu@asahi-net.or.jp

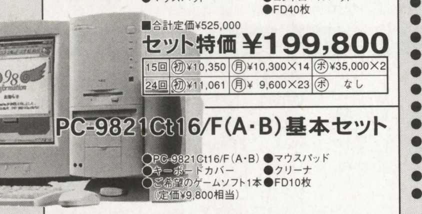
★代金引換の着払いもご利用頂けます。（代引き手数料別途）詳しくは、お電話にてお問い合わせください。

NEC 98MATE X & CanBe

★各セットの組み合わせは自由に設定できます。
（送料は一個口につき¥1,000〜¥1,500／消費税別途）

PC-9821Ct16/F(A・B) ゲームセット

- ●PC-9821Ct16/F(A・B) …… 定価¥498,000
- ●下級生 …… 定価¥ 9,800
- ●ビ・ヨンド …… 定価¥ 7,800
- ●Candy 〜陽の章〜 …… 定価¥ 8,800
- ●ピルケース …… 定価¥ 5,500
- ●同窓会 …… 定価¥ 8,800
- ●人形使い2 …… 定価¥ 9,800
- ●マウスパッド …… 定価¥ 2,800
- ●クリーナ …… 定価¥ 2,000
- ●FD 40枚 …… 定価¥ 5,800



■合計定価¥559,100
セット特価 ¥388,000

24回	初¥10,173	月¥10,000×23	ボ¥52,000×4
48回	初¥14,512	月¥10,000×47	ボ なし

PC-9821Xa10/K8 3Dセット

5台限定

- ●PC-9821Xa10/K8
- ●PC-TM151(TV付CRT)
- ●増設メモリ8MB(合計16MB)
- ●一太郎Ver6.3
- ●マウスパッド
- ●エッジ3D
- ●アンプ内蔵スピーカ
- ●バーチャファイターリミックス
- ●パンツァードラグーン
- ●コントロールパッド
- ●FD40枚

■合計定価¥525,000
セット特価 ¥199,800

15回	初¥10,350	月¥10,300×14	ボ¥35,000×2
24回	初¥11,061	月¥ 9,600×23	ボ なし

PC-9821Ct16/F(A・B)基本セット

- ●PC-9821Ct16/F(A・B)
- ●キーボードカバー
- ●ご希望のゲームソフト1本（定価¥9,800相当）
- ●マウスパッド
- ●クリーナ
- ●FD10枚

■合計定価¥515,400
セット特価 ¥358,000

24回	初¥10,731	月¥10,000×23	ボ¥43,000×4
42回	初¥14,218	月¥10,400×41	ボ なし

PC-9821Xc13/S5(A・B) ゲームセット

- ●PC-9821Xc13/S5(A・B) 定価¥308,000
- ●PC-9821XA-E02(増設ドライブ) 定価¥ 15,000
- ●PC-9801-86(サウンドボード) 定価¥ 25,000
- ●アンプ内蔵スピーカ …… 定価¥ 5,800
- ●下級生 …… 定価¥ 9,800
- ●ビ・ヨンド …… 定価¥ 7,800
- ●Candy 〜陽の章〜 …… 定価¥ 8,800
- ●ピルケース …… 定価¥ 5,500
- ●同窓会 …… 定価¥ 8,800
- ●人形使い2 …… 定価¥ 9,800
- ●マウスパッド …… 定価¥ 2,800
- ●FD 40枚 …… 定価¥ 5,800

■合計定価¥412,900
セット特価 ¥289,800

20回	初¥10,526	月¥10,000×19	ボ¥45,000×3
36回	初¥13,190	月¥ 9,600×35	ボ なし

PC-9821Xc13/S5(A・B)基本セット

- ●PC-9821Xc13/S5(A・B)
- ●PC-9821XA-E02(増設ドライブ)
- ●PC-9801-86(サウンドボード)
- ●アンプ内蔵スピーカ
- ●キーボードカバー
- ●マウスパッド
- ●クリーナ
- ●FD 10枚

■合計定価¥364,200
セット特価 ¥255,000

18回	初¥10,713	月¥10,200×17	ボ¥36,000×3
30回	初¥11,217	月¥10,100×29	ボ なし

PC-9821Xc13/M7(A・B)基本セット

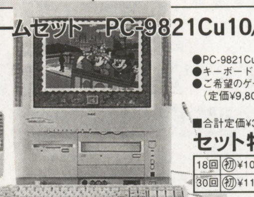
- ●PC-9821Xc13/M7(A・B)
- ●PC-FD321DH(増設ドライブ)
- ●PC-9801-86(サウンドボード)
- ●アンプ内蔵スピーカ
- ●キーボードカバー
- ●マウスパッド
- ●クリーナ
- ●FD 10枚

■合計定価¥469,200
セット特価 ¥325,000

24回	初¥10,145	月¥10,000×23	ボ¥34,000×4
36回	初¥11,700	月¥10,800×35	ボ なし

PC-9821Cu10/D(A・B)ゲームセット

- ●PC-9821Cu10/D(A・B)
- ●下級生
- ●ビ・ヨンド
- ●Candy 〜陽の章〜
- ●ピルケース
- ●同窓会
- ●人形使い2
- ●マウスパッド
- ●クリーナ
- ●FD 40枚



■合計定価¥399,100
セット特価 ¥279,800

18回	初¥10,555	月¥10,200×17	ボ¥45,000×3
30回	初¥13,063	月¥11,000×29	ボ なし

PC-9821Cu10/D(A・B)基本セット

- ●PC-9821Cu10/D(A・B)
- ●キーボードカバー
- ●ご希望のゲームソフト1本（定価¥9,800相当）
- ●マウスパッド
- ●クリーナ
- ●FD10枚

■合計定価¥358,200
セット特価 ¥249,800

18回	初¥10,292	月¥10,100×17	ボ¥34,000×3
30回	初¥11,463	月¥ 9,800×29	ボ なし

PC-9821Xa16/W30基本セット

- ●PC-9821Xa16/W30
- ●17"マルチスキャンCRT
- ●PC-9821RA-FD1(増設ドライブ)
- ●PC-9801-86(サウンドボード)
- ●アンプ内蔵スピーカ
- ●キーボードカバー
- ●マウスパッド
- ●クリーナ
- ●FD 10枚

■合計定価¥614,000
セット特価 ¥419,800

30回	初¥11,025	月¥10,400×29	ボ¥37,000×5
48回	初¥11,516	月¥10,900×47	ボ なし

PC-9821Xc13/M7(A・B)ゲームセット

- ●PC-9821Xc13/M7(A・B)
- ●PC-FD321DH(増設ドライブ)
- ●PC-9801-86(サウンドボード)
- ●アンプ内蔵スピーカ
- ●マウスパッド
- ●FD40枚
- ●ビ・ヨンド
- ●Candy 〜陽の章〜
- ●同窓会
- ●人形使い2
- ●下級生
- ●ピルケース

■合計定価¥517,900
セット特価 ¥359,800

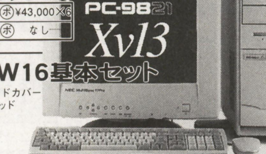
24回	初¥10,475	月¥10,200×23	ボ¥43,000×4
42回	初¥10,656	月¥10,600×41	ボ なし

PC-9821Xv20/W30基本セット

- ●PC-9821Xv20/W30
- ●17"マルチスキャンCRT
- ●PC-FD321DH(増設ドライブ)
- ●PC-9801-86(サウンドボード)
- ●アンプ内蔵スピーカ
- ●キーボードカバー
- ●マウスパッド
- ●クリーナ
- ●FD 10枚

■合計定価¥731,000
セット特価 ¥518,000

36回	初¥10,309	月¥10,000×35	ボ¥43,000×6
60回	初¥13,963	月¥11,200×59	ボ なし



PC-9821Xv13/W16基本セット

- ●PC-9821Xv13/W16
- ●15"マルチスキャンCRT
- ●PC-FD321DH(増設ドライブ)
- ●PC-9801-86(サウンドボード)
- ●アンプ内蔵スピーカ
- ●キーボードカバー
- ●マウスパッド
- ●クリーナ
- ●FD 10枚

■合計定価¥479,000
セット特価 ¥323,000

24回	初¥10,659	月¥10,400×23	ボ¥31,000×4
36回	初¥12,831	月¥10,700×35	ボ なし

PC-9821Xv13/W16 ゲームセット

- ●PC-9821Xv13/W16 …… 定価¥348,000
- ●15"マルチスキャンCRT …… 定価¥ 69,800
- ●PC-FD321DH(増設ドライブ) 定価¥ 20,000
- ●PC-9801-86(サウンドボード) 定価¥ 25,000
- ●アンプ内蔵スピーカ …… 定価¥ 5,800
- ●下級生 …… 定価¥ 9,800
- ●ビ・ヨンド …… 定価¥ 7,800
- ●Candy 〜陽の章〜 …… 定価¥ 8,800
- ●ピルケース …… 定価¥ 5,500
- ●同窓会 …… 定価¥ 8,800
- ●人形使い2 …… 定価¥ 9,800
- ●マウスパッド …… 定価¥ 2,800
- ●FD 40枚 …… 定価¥ 5,800

■合計定価¥527,700
セット特価 ¥358,000

24回	初¥10,717	月¥10,100×23	ボ¥43,000×4
42回	初¥12,559	月¥10,500×41	ボ なし

PC-9821Xa16/W16基本セット

- ●PC-9821Xa16/W16
- ●15"マルチスキャンCRT
- ●PC-9821RA-FD1(増設ドライブ)
- ●PC-9801-86(サウンドボード)
- ●アンプ内蔵スピーカ
- ●キーボードカバー
- ●マウスパッド
- ●クリーナ
- ●FD 10枚

■合計定価¥484,000
セット特価 ¥325,000

24回	初¥10,145	月¥10,000×23	ボ¥34,000×4
36回	初¥11,700	月¥10,800×35	ボ なし

PC-9821Xa13/W12基本セット

- ●PC-9821Xa13/W12
- ●15"マルチスキャンCRT
- ●PC-9821RA-FD1(増設ドライブ)
- ●PC-9801-86(サウンドボード)
- ●アンプ内蔵スピーカ
- ●キーボードカバー
- ●マウスパッド
- ●クリーナ
- ●FD 10枚

■合計定価¥414,000
セット特価 ¥278,000

18回	初¥10,053	月¥10,000×17	ボ¥46,000×3
30回	初¥12,124	月¥11,000×29	ボ なし

PC-9821Xa13/W12 ゲームセット

- ●PC-9821Xa13/W12 …… 定価¥288,000
- ●15"マルチスキャンCRT …… 定価¥ 69,800
- ●PC-9821RA-FD1(増設ドライブ) 定価¥ 15,000
- ●PC-9801-86(サウンドボード) 定価¥ 25,000
- ●アンプ内蔵スピーカ …… 定価¥ 5,800
- ●下級生 …… 定価¥ 9,800
- ●ビ・ヨンド …… 定価¥ 7,800
- ●Candy 〜陽の章〜 …… 定価¥ 8,800
- ●ピルケース …… 定価¥ 5,500
- ●同窓会 …… 定価¥ 8,800
- ●人形使い2 …… 定価¥ 9,800
- ●マウスパッド …… 定価¥ 2,800
- ●FD 40枚 …… 定価¥ 5,800

■合計定価¥462,700
セット特価 ¥313,000

20回	初¥11,331	月¥10,400×19	ボ¥51,000×3
36回	初¥12,671	月¥10,400×35	ボ なし

NEC 98MATE VALUESTAR

★各セットの組み合わせは自由に設定できます。
（送料は一個口につき¥1,000〜¥1,500／消費税別途）

PC-9821V13/S5(C2・D2) ゲームセット

- ●PC-9821V13/S5(C2・D2) … 定価¥308,000
- ●PC-9821XA-E02(増設ドライブ) 定価¥ 15,000
- ●PC-9801-86(サウンドボード) 定価¥ 25,000
- ●アンプ内蔵スピーカ …… 定価¥ 5,800
- ●下級生 …… 定価¥ 9,800
- ●ビ・ヨンド …… 定価¥ 7,800
- ●Candy 〜陽の章〜 …… 定価¥ 8,800
- ●ピルケース …… 定価¥ 5,500
- ●同窓会 …… 定価¥ 8,800
- ●人形使い2 …… 定価¥ 9,800
- ●マウスパッド …… 定価¥ 2,800
- ●FD 40枚 …… 定価¥ 5,800

■合計定価¥412,900
セット特価 ¥295,000

18回	初¥10,655	月¥10,100×17	ボ¥52,000×3
36回	初¥12,350	月¥ 9,800×35	ボ なし

PC-9821V13/S5(C2・D2)基本セット

- ●PC-9821V13/S5(C2・D2)
- ●PC-9821XA-E02(増設ドライブ)
- ●PC-9801-86(サウンドボード)
- ●アンプ内蔵スピーカ
- ●キーボードカバー
- ●マウスパッド
- ●クリーナ
- ●FD 10枚

■合計定価¥364,200
セット特価 ¥259,800

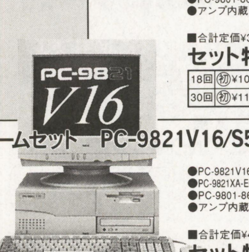
18回	初¥10,526	月¥10,000×17	ボ¥39,000×3
30回	初¥11,053	月¥10,300×29	ボ なし

PC-9821V13/S5(E2・F2)基本セット

- ●PC-9821V13/S5(E2・F2)
- ●PC-9821XA-E02(増設ドライブ)
- ●PC-9801-86(サウンドボード)
- ●アンプ内蔵スピーカ
- ●キーボードカバー
- ●マウスパッド
- ●クリーナ
- ●FD 10枚

■合計定価¥394,200
セット特価 ¥279,800

18回	初¥10,383	月¥10,100×17	ボ¥46,000×3
30回	初¥11,337	月¥11,100×29	ボ なし



PC-9821V16/S5(C2・D2)ゲームセット

- ●PC-9821V16/S5(C2・D2)
- ●PC-9821XA-E02(増設ドライブ)
- ●PC-9801-86(サウンドボード)
- ●アンプ内蔵スピーカ
- ●マウスパッド
- ●FD40枚
- ●ビ・ヨンド
- ●Candy 〜陽の章〜
- ●同窓会
- ●人形使い2
- ●下級生
- ●ピルケース

■合計定価¥472,900
セット特価 ¥329,800

24回	初¥10,476	月¥10,100×23	ボ¥35,000×4
36回	初¥11,570	月¥11,000×35	ボ なし

PC-9821V16/S5(C2・D2)基本セット

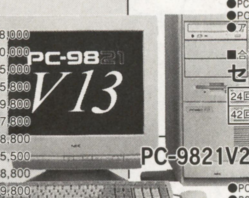
- ●PC-9821V16/S5(C2・D2)
- ●PC-9821XA-E02(増設ドライブ)
- ●PC-9801-86(サウンドボード)
- ●アンプ内蔵スピーカ
- ●キーボードカバー
- ●マウスパッド
- ●クリーナ
- ●FD 10枚

■合計定価¥424,200
セット特価 ¥295,000

18回	初¥10,427	月¥10,400×17	ボ¥50,000×3
36回	初¥11,165	月¥ 9,800×35	ボ なし

PC-9821V13/M7(C2・D2) ゲームセット

- ●PC-9821V13/M7(C2・D2) 定価¥408,000
- ●PC-FD321DH(増設ドライブ) 定価¥ 20,000
- ●PC-9801-86(サウンドボード) 定価¥ 25,000
- ●アンプ内蔵スピーカ …… 定価¥ 5,800
- ●下級生 …… 定価¥ 9,800
- ●ビ・ヨンド …… 定価¥ 7,800
- ●Candy 〜陽の章〜 …… 定価¥ 8,800
- ●ピルケース …… 定価¥ 5,500
- ●同窓会 …… 定価¥ 8,800
- ●人形使い2 …… 定価¥ 9,800
- ●マウスパッド …… 定価¥ 2,800
- ●FD 40枚 …… 定価¥ 5,800



■合計定価¥517,900
セット特価 ¥365,000

24回	初¥10,721	月¥10,100×23	ボ¥45,000×4
42回	初¥12,903	月¥10,700×41	ボ なし

PC-9821V13/M7(C2・D2)基本セット

- ●PC-9821V13/M7(C2・D2)
- ●PC-FD321DH(増設ドライブ)
- ●PC-9801-86(サウンドボード)
- ●アンプ内蔵スピーカ
- ●キーボードカバー
- ●マウスパッド
- ●クリーナ
- ●FD 10枚

■合計定価¥469,200
セット特価 ¥329,800

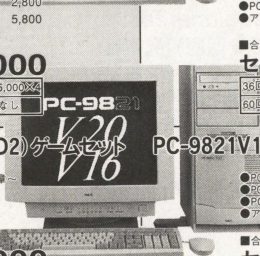
24回	初¥10,433	月¥10,400×23	ボ¥33,000×4
42回	初¥ 9,719	月¥ 9,700×41	ボ なし

PC-9821V20/M7(C2・D2)基本セット

- ●PC-9821V20/M7(C2・D2)
- ●PC-FD321DH(増設ドライブ)
- ●PC-9801-86(サウンドボード)
- ●アンプ内蔵スピーカ
- ●キーボードカバー
- ●マウスパッド
- ●クリーナ
- ●FD 10枚

■合計定価¥751,200
セット特価 ¥538,000

36回	初¥11,499	月¥10,300×35	ボ¥45,000×6
60回	初¥16,216	月¥11,600×59	ボ なし



PC-9821V16/M7(C2・D2)ゲームセット

- ●PC-9821V16/M7(C2・D2)
- ●PC-FD321DH(増設ドライブ)
- ●PC-9801-86(サウンドボード)
- ●アンプ内蔵スピーカ
- ●マウスパッド
- ●FD40枚
- ●ビ・ヨンド
- ●Candy 〜陽の章〜
- ●同窓会
- ●人形使い2
- ●下級生
- ●ピルケース

■合計定価¥709,900
セット特価 ¥498,000

36回	初¥10,803	月¥10,200×35	ボ¥38,000×6
60回	初¥13,002	月¥10,800×59	ボ なし

PC-9821V16/M7(C2・D2)基本セット

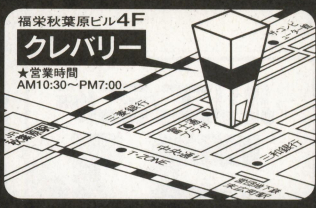
- ●PC-9821V16/M7(C2・D2)
- ●PC-FD321DH(増設ドライブ)
- ●PC-9801-86(サウンドボード)
- ●アンプ内蔵スピーカ
- ●キーボードカバー
- ●マウスパッド
- ●クリーナ
- ●FD 10枚

■合計定価¥661,200
セット特価 ¥463,000

30回	初¥10,451	月¥10,100×29	ボ¥49,000×5
60回	初¥13,667	月¥10,000×59	ボ なし

パソコンショップ **クレバリー**

〒101 東京都千代田区外神田3-14-3 福栄秋葉原ビル4F
【振込銀行】三和銀行 秋葉原支店 普通口座:1019565
【振込名義】株式会社クレバリー



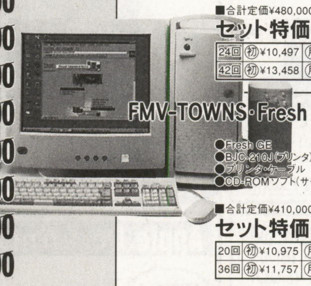
お問合せ ご注文は ☎03-5296-1770 FAX.03-5296-1772
受付時間 AM10:00〜PM7:00

IBM Aptiva, FMV-TOWNS & FMV-DESK POWER

★ディスプレー・プリンタなどのSETの組み合わせ及びクレジットの回数は、ご希望に応じて自由に設定できます。

IBM Aptivaシリーズ

①Aptiva J31 特価¥233,000
②Aptiva J33 特価¥239,800
③Aptiva J35 特価¥269,800
④Aptiva H54 特価¥259,800
⑤Aptiva H55 特価¥295,000
⑥Aptiva H56 特価¥349,800
⑦Aptiva H64 特価¥305,000
⑧Aptiva H65 特価¥335,000
⑨Aptiva H75 特価¥418,000



FMV-TOWNS・Fresh GMプリンタセット

●Fresh GM ●マウスパッド
●MJ-510C(プリンタ) ●クリーナ
●プリンタ・ケーブル ●FD 10枚
●CD-ROMソフト(サービス品)

■合計定価¥480,000
セット特価 ¥345,800

24回	初¥10,497	月¥10,000×23	ボ¥40,000×4
42回	初¥13,458	月¥10,100×41	ボ なし

FMV-TOWNS・Fresh GEプリンタセット

●Fresh GE ●マウスパッド
●BJC-210J(プリンタ) ●クリーナ
●プリンタ・ケーブル ●FD 10枚
●CD-ROMソフト(サービス品)

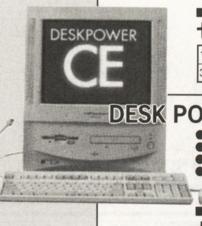
■合計定価¥410,000
セット特価 ¥295,000

20回	初¥10,975	月¥10,100×19	ボ¥46,000×3
36回	初¥11,757	月¥ 9,800×35	ボ なし

FMV SERIES DESK POWER シリーズ

①DESK POWER TP 定価¥588,000
②DESK POWER TS 定価¥438,000〜¥488,000
③DESK POWER TE 定価¥358,000
④DESK POWER SP 定価¥348,000〜¥388,000
⑤DESK POWER SE 定価¥308,000〜¥348,000
⑥DESK POWER CM 定価¥338,000
⑦DESK POWER CE 定価¥278,000

クレバリー特価



DESK POWER CEプリンタセット

●FMV5DCE2・1/2/3 ●FMV入門ビデオ
●BJC-35V(プリンタ) ●マウスパッド
●プリンタ・ケーブル ●クリーナ
●CD-ROMソフト(サービス品) ●FD 10枚

一体型 新発売

■合計定価¥355,000
セット特価 ¥239,800

18回	初¥10,441	月¥10,200×17	ボ¥30,000×3
30回	初¥ 9,595	月¥ 9,500×29	ボ なし

DESK POWER CMプリンタセット

●FMV5DCM2・1/2/3 ●FMV入門ビデオ
●BJC-35V(プリンタ) ●マウスパッド
●プリンタ・ケーブル ●クリーナ
●CD-ROMソフト(サービス品) ●FD 10枚

一体型 新発売

■合計定価¥415,000
セット特価 ¥288,000

18回	初¥10,404	月¥10,400×17	ボ¥47,000×3
36回	初¥12,189	月¥ 9,500×35	ボ なし

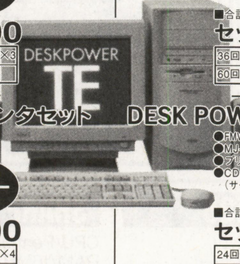
DESK POWER TEプリンタセット

●FMV5DTE2・51/52/53 ●FMV入門ビデオ
●MJ-510C(プリンタ) ●マウスパッド
●プリンタ・ケーブル ●クリーナ
●CD-ROMソフト(サービス品) ●FD 10枚

15inch 新発売

■合計定価¥420,000
セット特価 ¥299,800

20回	初¥10,439	月¥10,100×19	ボ¥48,000×3
36回	初¥10,443	月¥10,000×35	ボ なし



DESK POWER TPプリンタセット

●FMV5DTP2・71/72/73 ●FMV入門ビデオ
●MJ-810C(プリンタ) ●マウスパッド
●プリンタ・ケーブル ●クリーナ
●CD-ROMソフト(サービス品) ●FD 10枚

17inch 新発売

■合計定価¥670,000
セット特価 ¥495,000

36回	初¥10,157	月¥10,100×35	ボ¥38,000×6
60回	初¥14,378	月¥10,700×59	ボ なし

DESK POWER TSプリンタセット

●FMV5DTS2・71/72/73 ●FMV入門ビデオ
●MJ-510C(プリンタ) ●マウスパッド
●プリンタ・ケーブル ●クリーナ
●CD-ROMソフト(サービス品) ●FD 10枚

17inch 新発売

■合計定価¥500,000
セット特価 ¥359,800

24回	初¥10,504	月¥10,000×23	ボ¥44,000×4
42回	初¥14,146	月¥10,500×41	ボ なし

DESK POWER TSプリンタセット

●FMV5DTS2・1M/2M/3M ●FMV入門ビデオ
●MJ-510C(プリンタ) ●マウスパッド
●プリンタ・ケーブル ●クリーナ
●CD-ROMソフト(サービス品) ●FD 10枚

17"/MO付 新発売

■合計定価¥550,000
セット特価 ¥399,800

24回	初¥11,536	月¥10,900×23	ボ¥50,000×4
48回	初¥10,914	月¥10,400×47	ボ なし

DESK POWER SEプリンタセット

●FMV5DSE2・51/53 ●FMV入門ビデオ
●BJC-210J(プリンタ) ●マウスパッド
●プリンタ・ケーブル ●クリーナ
●CD-ROMソフト(サービス品) ●FD 10枚

10台限定 15inch 新発売

■合計定価¥360,000
セット特価 ¥239,800

18回	初¥10,433	月¥10,300×17	ボ¥30,000×3
30回	初¥11,357	月¥ 9,500×29	ボ なし

DESK POWER SEプリンタセット

●FMV5DSE2・71/73 ●FMV入門ビデオ
●BJC-210J(プリンタ) ●マウスパッド
●プリンタ・ケーブル ●クリーナ
●CD-ROMソフト(サービス品) ●FD 10枚

10台限定 17inch 新発売

■合計定価¥400,000
セット特価 ¥279,800

20回	初¥10,576	月¥10,000×19	ボ¥41,000×3
30回	初¥11,925	月¥11,100×29	ボ なし

DESK POWER SPプリンタセット

●FMV5DSP2・51/52/53 ●FMV入門ビデオ
●BJC-210J(プリンタ) ●マウスパッド
●プリンタ・ケーブル ●クリーナ
●CD-ROMソフト(サービス品) ●FD 10枚

15inch 新発売

■合計定価¥400,000
セット特価 ¥288,000

18回	初¥10,796	月¥10,300×17	ボ¥48,000×3
36回	初¥10,466	月¥ 9,600×35	ボ なし

DESK POWER SPプリンタセット

●FMV5DSP2・71/72/73 ●FMV入門ビデオ
●MJ-510C(プリンタ) ●マウスパッド
●プリンタ・ケーブル ●クリーナ
●CD-ROMソフト(サービス品) ●FD 10枚

17inch 新発売

■合計定価¥450,000
セット特価 ¥323,000

24回	初¥10,130	月¥10,100×23	ボ¥33,000×4
36回	初¥13,423	月¥10,700×35	ボ なし

各種周辺機器(送料・消費税別途) *載っていない商品はお問い合わせください。

ディスプレー

●NEC	PC-KM153R	特価¥32,800
●NEC	PC-KM153R Ⅱ	特価¥38,800
●NEC	PC-KM173R	特価¥73,800
●NEC	PC-KM155	特価¥57,800
●NEC	PC-KM175	特価¥84,800
●NEC	PC-TM151	特価¥49,800
●NEC	PC-TM171	特価¥89,800
●iiyama	MF-8515F	特価¥33,800
●iiyama	MF-8517E	特価¥56,800
●iiyama	MF-8617E	特価¥60,800
●iiyama	MT-8617E	特価¥70,800
●ソニー	CPD-15SF8	特価¥47,800
●ソニー	CPD-17SF8R	特価¥75,800
●三菱	RD-17GX Ⅱ	特価¥74,800
●EIZO	FlexScan E57T	特価¥128,000
●TOTOKU	CV175	特価¥83,800
●TOTOKU	CV173 PRO	特価¥109,800

プリンタ

●EPSON	MJ-500C	特価¥22,800
●EPSON	MJ-510C	特価¥26,000
●EPSON	MJ-810C	特価¥39,500
●EPSON	MJ-910C	特価¥49,990
●EPSON	MJ-3000C	特価¥73,500
●Canon	BJC-610JW	特価¥49,800
●Canon	BJC-455J	特価¥56,800
●Canon	BJC-410J	特価¥39,800
●Canon	BJC-210J	特価¥21,000
●Canon	BJC-35V	特価¥28,800
●ALPS	MD-4000J	特価¥69,800
●ALPS	MD-2010J	特価¥49,800
●NEC	PICTY400	特価¥55,800
●NEC	PICTY200	特価¥34,800
●FUJITSU	XJ-300	特価¥18,800

ハードディスク

●メルコ	DSC-N1000N(I/F付)	特価¥38,000
●I・O	HDV-2G(外付)	特価¥39,800
●I・O	HDV-2G/98Ⅲ(I/F付)	特価¥45,500

増設メモリ

●I・O	NE-EDO-8MX2(新98バリュー)	特価¥15,980
●I・O	NE-EDO-16MX2(新98バリュー)	特価¥29,800
●I・O	NE-EDO-32MX2(新98バリュー)	特価¥56,500
●I・O	NE-ECC-8MX2(新98メイト)	特価¥18,300
●I・O	NE-ECC-16MX2(新98メイト)	特価¥33,580
●I・O	NE-ECC-32MX2(新98メイト)	特価¥63,300
●I・O	NE-SIMXA-8MX2(98Pentium)	特価¥18,300
●I・O	NE-SIMXA-16MX2(98Pentium)	特価¥33,580
●I・O	NE-SIMXB-8MX2(98Pentium)	特価¥15,980
●I・O	NE-SIMXB-16MX2(98Pentium)	特価¥29,800
●I・O	NE-SIM32-H8M(フェロー/メイト)	特価¥ 8,980
●I・O	NE-SIM32-H16M(フェロー/メイト)	特価¥15,980
●I・O	NE-SIM32-H32M(フェロー/メイト)	特価¥29,800
●I・O	NE-SIM36-H8M(フェロー/メイト)	特価¥10,600
●I・O	NE-SIM36-H16M(フェロー/メイト)	特価¥18,300
●I・O	NE-SIM36-H32M(フェロー/メイト)	特価¥33,580
●I・O	Cb234-8M(Cb2)	特価¥11,800
●I・O	Cb234-16M(Cb2)	特価¥18,800
●I・O	CX34-8M(CX/Ce2/Cs2)	特価¥13,500
●I・O	CX34-16M(CX/Ce2/Cs2)	特価¥21,300
●I・O	Nb64-8M(Na13・12/Nb10/La10)	特価¥ 9,800
●I・O	Nb64-16M(Na13・12/Nb10/La10)	特価¥16,800
●I・O	Nb64-32M(Na13・12/Nb10/La10)	特価¥30,500
●メルコ	EMH-8MG(新98バリュー/EDO)	特価¥ 9,280
●メルコ	EMH-16MG(新98バリュー/EDO)	特価¥15,800
●メルコ	EMH-32MG(新98バリュー/EDO)	特価¥28,800
●メルコ	EMH-64MG(新98バリュー/EDO)	特価¥54,000
●メルコ	EMH-E8MG(新98メイト/ECC)	特価¥10,800
●メルコ	EMH-E16MG(新98メイト/ECC)	特価¥18,000
●メルコ	EMH-E32MG(新98メイト/ECC)	特価¥32,500
●メルコ	EMH-E64MG(新98メイト/ECC)	特価¥60,800
●メルコ	EMW-P8MG(98Pentium)	特価¥ 9,280
●メルコ	EMW-P16MG(98Pentium)	特価¥15,800
●メルコ	EMW-P32MG(98Pentium)	特価¥28,800
●メルコ	EMW-P64MG(98Pentium)	特価¥54,000
●メルコ	EMF-P4MG(フェロー/メイト)	特価¥ 5,980
●メルコ	EMF-P8MG(フェロー/メイト)	特価¥ 9,280
●メルコ	EMF-P16MG(フェロー/メイト)	特価¥15,800
●メルコ	EMF-P32MG(フェロー/メイト)	特価¥28,800
●メルコ	ENB-8MG(98ラヴィ・エール)	特価¥10,000
●メルコ	ENB-16MG(98ラヴィ・エール)	特価¥16,500
●メルコ	ENB-32MG(98ラヴィ・エール)	特価¥29,500
●メルコ	VMH-8MG(DOS/V・EDO)	特価¥ 9,280
●メルコ	VMH-16MG(DOS/V・EDO)	特価¥15,800
●メルコ	VMH-32MG(DOS/V・EDO)	特価¥28,800
●メルコ	VMH-64MG(DOS/V・EDO)	特価¥54,000
●メルコ	VMH-E16MG(DOS/V・ECC)	特価¥18,800
●メルコ	VMH-E32MG(DOS/V・ECC)	特価¥33,800
●メルコ	VMC-W8MG(DOS/V・パリ無)	特価¥ 9,800
●メルコ	VMC-W16MG(DOS/V・パリ無)	特価¥16,500
●メルコ	VMC-W32MG(DOS/V・パリ無)	特価¥29,980
●メルコ	VMB-W8MG(DOS/V・パリ有)	特価¥11,300
●メルコ	VMB-W16MG(DOS/V・パリ有)	特価¥18,800
●メルコ	VMB-W32MG(DOS/V・パリ有)	特価¥33,800
●メルコ	SX7-A256(セカンドキャッシュ)	特価¥ 8,800

※その他のI・O、メルコの商品はお問い合わせください。

CD-ROM、MO、ZIP & PD

●I・O	CDV-NX8(8倍速)	特価¥24,800
●I・O	CDV-NX8/PCSC(8倍速ノート)	特価¥32,800
●I・O	CDV-AB8(8倍速ファイルベイ)	特価¥20,500
●メルコ	CDI-8FB(8倍速ファイルベイ)	特価¥20,800
●I・O	RM-MO640F(640MB・MO)	特価¥89,800
●TEAC	MX-230J/BL(MO)	特価¥52,800
●EPSON	EZ-110A(ZIP)	特価¥21,800

外付ドライブ & 増設ドライブ

●NEC	PC-FD321DH	特価¥16,800
●NEC	PC-9821RA-FD1	特価¥13,000
●NEC	PC-9821XA-E02	特価¥13,000
●NEC	PC-9821CB2-E01	特価¥13,000
●NEC	PC-9821CX2-E01	特価¥13,000
●NEC	PC-9821CX-E02	特価¥13,000
●R&D	FDD3SZ(3.5"1FDD)	特価¥14,000
●R&D	FDD3WZ(3.5"2FDD)	特価¥21,000
●R&D	FDD5SZ(5"1FDD)	特価¥18,500
●R&D	FDD5WZ(5"2FDD)	特価¥27,800
●R&D	FDD-1X(FDDインターフェース)	特価¥ 8,800

マルチメディア

●ヤマハ	YST-M5(スピーカ)	特価¥ 5,980
●SONY	SRS-PC41(スピーカ)	特価¥ 6,980
●NEC	PC-9801-117(MPEG)	特価¥30,000
●NEC	PC-9801-118(サウンドボード)	特価¥17,800
●NEC	PC-9801-86(サウンドボード)	特価¥19,800
●EPSON	CP-100(デジタルカメラ)	特価¥43,800
●EPSON	FS-1200WIN	特価¥47,800
●カノープス	Power Window T64V	特価¥19,800
●カノープス	Power Window T64V MP	特価¥26,800
●カノープス	Power Window 3DV	特価¥30,800
●キュービジョン	Wave Master	特価¥21,800
●キュービジョン	Wave Star	特価¥18,800
●メルコ	SXM-F	特価¥ 8,800
●αデータ	AD-PCS2(SCSI-2カード)	特価¥ 8,580
●エレコム	EIF-98AW3(SCS-2 I/F)	特価¥ 7,800
●I・O	GV-MTV/98	特価¥34,800

スキャナ、モデム&ソフト他

●Canon	CanoScan300(スキャナ)	特価¥35,800
●Canon	CanoScan600(スキャナ)	特価¥81,800
●EPSON	GT-5000WINP(スキャナ)	特価¥40,800
●NEC	Aterm IT-45(TA)	特価¥33,800
●NEC	Aterm IT-45DSU(TA)	特価¥48,000
●NEC	PC-CM288(モデム)	特価¥23,800
●NEC	PC-9801-120(モデムボード)	特価¥23,800
●マイクロコム	TravelCard288(モデムカード)	特価¥26,800
●マイクロコム	Desk Porte-W(モデム)	特価¥17,500
●Panasonic	TO-BXF336W(3.36Kモデム)	特価¥19,800
●Panasonic	TO-CAF336W(3.36Kモデムカード)	特価¥28,800
●マイクロソフト	MS-Windows95(FD)	特価¥19,800
●マイクロソフト	MS-Windows95アップグレード(FD)	特価¥11,800
●マイクロソフト	MS-Windows95アップグレード(CD)	特価¥ 9,800
●マイクロソフト	マイクロソフトPLUS	特価¥ 4,980
●マイクロソフト	OFFICE95スタンダード(CD)	特価¥26,800
●マイクロソフト	OFFICE95 Pro(CD)	特価¥33,800
●NEC	ユースフルパック(CD)	特価¥ 2,980
●NEC	ユースフルパック(FD)	特価¥ 3,980
●NEC	MS-DOS Ver6.2	特価¥ 9,800
●NEC	MS-Windows Ver3.1	特価¥16,800
●Lotus	スーパーオフィス96withノーツ	特価¥28,000
●	パソコンデスク(4段)	特価¥ 9,800
●	パソコンチェアー	特価¥ 9,980

パソコンゲームソフト高価買取り致します!!

PC-98(3.5")&Windowsソフト高価買取

【買取り応募手順】①住所・氏名・年令・印鑑・生年月日・電話番号・ソフト及びご覧の雑誌名を明記の上、郵便小包か宅急便でお送りください。②価格の査定後、買取り金額をご連絡致します。(期間10日前後)③送金手数料として500円を買取り金額から差し引かせて頂きます。

【ご注意】※ソフトは5本以上でお送りください。※箱・説明書・附属品は必ず同封してください。(ない場合は原則として買取りできません)※PC-98(3.5")・Windows用のソフト以外は買取り致しません。(98/5"及びビジネスソフト不可)※買取り価格は、パッケージの状態や相場により変動致しますので予めご了承ください。

これなら安心!!クレバリー通販システムのご案内

ご注文方法 ●電話かFAXにてご注文ください。●ご覧頂いた雑誌名(何月号)と注文される商品名をお伝えください。●お支払いは現金一括か代引(着払)かクレジットかをお伝えください。●納期・送料・代引手数料・合計金額をお知らせ致します。●商品のお届け希望日、お届けの時間帯(午前・午後・夕方6時すぎ)をお伝えください。

お支払方法 《銀行振込みの場合》●お近くの銀行から上記の口座(本誌の当社社名隣に記載)へお振込みください。●電信扱いでお振込みください。(振込み手数料はお客様のご負担とさせて頂きます。)●ご入金確認後、宅配便にてお届け致します。

《代金引換(着払い)の場合》●商品到着時に、商品と引き換えに代金をお支払い頂きます。●代引手数料が別途加算されます。(詳しい料金はお電話にてお問い合せください)

《クレジット(分割・ボーナス一括)の場合》●注文後、クレジット用紙を郵送致します。ご記入の上、ご返送ください。●クレジット会社の審査後、承認がおり次第、商品を発送致します。

《保証及び修理サービス》
●商品には全てメーカー保証が付いています。●故障時には、弊社またはお近くのメーカー修理サービスセンターに送るか持ち込んで頂いて修理を受けて頂きます。●送って頂く時の送料はお客様のご負担、返送時の送料は弊社またはサービスセンターの負担となります。

《初期不良》
●初期不良(到着日から7日以内)の場合は同じ商品の新品と交換致します。(送料は往復、弊社負担)但し、箱・説明書等すべてある場合のみ。●初期不良によるキャンセルはお受けできません。

《キャンセル条件及びご注意点》
①商品の出荷前のキャンセルは次のような条件でキャンセル可能です。(但し、お取り寄せ品は出荷前でも不可)*銀行振込み後にキャンセルをする場合:キャンセル料3000円*クレジットの審査がおりた後にキャンセルをする場合:キャンセル料5000円*代引きでご注文の商品を出荷後、到着前の場合はキャンセル料3000円と往復の運賃をお客様にご負担頂きます。②商品到着後、3日以内にお申し出があれば未開封・未使用の場合に限りキャンセルをお受け致します。但し、それまでにかかった費用・往復の送料及びキャンセル料はお客様にご負担頂きます。③3日以内であっても、開封済または使用済の商品・お取り寄せ品・ソフトウェア・消耗品の返品は一切できません。

パソコンランド21
秋の大感謝祭
21がんばる宣言
21価格が他店より一円でも高い場合は、お気軽にご相談下さい。
Fujitsu FM-V DESK POWER-SP2
NEW!
CPU Pentium 150MHz
RAM 16MB (EDO)
HDD 1.2GB
CD-ROM 4倍速
28.8k FAXモデム
17インチ CRT 付用
一太郎モデル (一太郎&1-2-3)
WORDモデル (WORD&Excel)
さらにお安く
FMV5DSP2-71/73
定価388,000円
現金特価 298,000円
Fujitsu FM-V DESK POWER-SE2
NEW!
CPU Pentium 133MHz
RAM 16MB (EDO)
HDD 1.2GB
CD-ROM 6倍速
28.8k FAXモデム
15インチ CRT 付用
一太郎モデル (一太郎&1-2-3)
WORDモデル (WORD&Excel)
さらにお安く
FMV5DSE2-51/53
定価308,000円
現金特価 248,000円
IBM Aptiva H54
NEW!
CPU Pentium 150MHz
RAM 16MB (EDO)
HDD 2GB
CD-ROM 6倍速
28.8k FAXモデム
17インチ CRT 付用
3Dアクセラレータ内蔵
ロータススーパーオフィス96 CD版を付属
APtiva H54 OPEN-PRICE
MXE-17S 定価118,000円
現金特価 338,000円
NEC Can Be
NEW!
CPU Pentium 100MHz
RAM 16MB
HDD 1.2GB
CD-ROM 4倍速
28.8k FAXモデム TVチューナー
15インチ CRT 一体型
一太郎モデル 一太郎&ロータス1・2・3
WORDモデル WORD&EXCEL
さらにお安く
PC-9821Cu10/D(A・B)
定価338,000円
現金特価 239,800円
NEC VALUE-STAR
NEW!
CPU Pentium 133MHz
RAM 16MB (EDO)
HDD 1.2GB
CD-ROM 6倍速
28.8k FAXモデム
15インチ CRT 付用
一太郎モデル (一太郎&1-2-3)
WORDモデル (WORD&Excel)
PC-9821V13/S5(C2.D2)
定価308,000円
現金特価 238,000円
Apple Performa6260
NEW!
限定
CPU PowerPC603e 100MHz
RAM 16MB
HDD 800MB
CD-ROM 4倍速
14.4k FAXモデム
※写真はイメージです。
Performa6260 OPEN-PRICE
15インチ CRT 付用
現金特価 188,000円
EPSON vividy NOTE
CPU/Pentium133MHz
RAM/16MB
HDD/810MB
CD-ROM/4倍速
11.3インチTFTカラー
800×600ドット
SCSIカードを付けて！
VN513ST 定価658,000円
現金特価 378,000円
NEC 98Note Lavie
CPU/Pentium120MHz
RAM/16MB
HDD/810MB
CD-ROM/4倍速
TFTカラー液晶
NEW!
さらにお安く
PC-9821Na12/S8
定価488,000円
現金特価 398,000円
IBM Think Pad 535
CPU/Pentium120MHz
RAM/8MB (EDO)
HDD/810MB
28.8k FAXモデム
TFTカラー液晶
Think Pad 535 OPEN-PRICE
NEW!
いきなり
339,000円
SHARP Mebius
CPU/Pentium120MHz
RAM/16MB
HDD/1GB
CD-ROM/6倍速
DSTNカラー液晶
NEW!
PC-S400
定価370,000円
現金特価 298,000円
広がるネットワーク、携帯電話
NTT DoCoMo ツーカーセルラー
IDO 東京デジタルホン
取扱いスタート!!
Internet.
(もっと身近になった)
情報の波に…
Let's ネットサーフィン
店頭にて申し込み受付中！
群馬インターネット (アクセスポイント) 前橋・高崎・伊勢崎
両毛インターネット (アクセスポイント) 太田・小山・足利
詳しくは店頭にてお問い合わせ下さい。
パソコンランド21
前橋店 ☎0272(37)2521
前橋南店 ☎0272(21)9621
高崎東口店 ☎0273(26)5221
高崎飯塚店 ☎0273(64)0521
高崎南店 ☎0273(27)7221
足利店 ☎0284(43)1621
伊勢崎店 ☎0270(21)3121
太田店 ☎0276(45)0721
桐生店 ☎0277(45)2721
宇都宮戸祭店 ☎028(643)7221
宇都宮南店 ☎028(654)2821
足利南店 ☎0284(72)8521

Computer Station

ポイント

〒120 足立区千住仲町19-8
太陽生命ビル1F

営業時間AM10:30～PM7:00（通販受付 PM7:00まで 日曜・祭日定休）

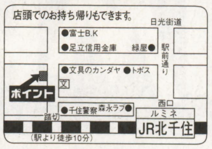
秋葉原と勝負っ！来店なら…

ご注文・お問い合わせ

☎ 03-3870-9801

24時間プライスサービス
03-3870-9815

FAX見積
03-3888-8298



※商品の価格は変動する場合があります！TELにてご確認下さい。

代金着払いシステム有り！即日発送O.K!!

Microsoft® Official Dealer

セット内容は変更自由です

NEC
PC-9821XV20/W30
RD-17GⅡ
DIATONEスピーカー
MITSUBISHI セット

セット特価¥474,800

NEC
PC-9821Xa13/W12
マルチスキャン17"CRT
トリニトロン17"CRT
CRTセット

セット特価¥239,800
セット特価¥244,800

NEC
PC-9821V13/M7C2
PC-9821V13/M7D2
VALUE STAR

セット特価¥269,800
セット特価¥269,800

NEC
PC-9821V16/S5C2
PC-9821V16/S5D2
VALUE STAR

特価 ¥269,800
特価 ¥269,800

NEC
PC-9821V13/S5C2
PC-9821V13/S5D2
VALUE STAR

特価 ¥198,000
特価 ¥198,000

NEC
PC-9821V12/S5RCorRD
PC-9821V12/S7RCorRD
VALUE STAR

特価 ¥164,800
特価 ¥194,800

NEC
PC-9821Ct16/FA
PC-9821Ct16/FB
Can be

特価 ¥319,800
特価 ¥319,800

NEC
PC-9821Na15/X14
16M RAM HDI-4GB
8倍速CD-ROM
12.1TFTカラー 1024×768
Lavie
NEW

特価 ¥519,800

NEC
PC-9821Na12/S10F
PC-9821Na12/S8
Lavie

特価 ¥349,800
特価 ¥315,000

NEC
PC-9821Nb10/S10F
PC-9821Nb10/S8
Lavie

特価 ¥269,800
特価 ¥239,800

FUJITSU
FMV-5DSE2
FMV-5DSP2
DESK POWER

TEL特価
TEL特価

IBM
Aptiva J33
Aptiva H64
Aptiva

TEL特価
TEL特価

CPU

NEC 3Dマルチメディアパソコン

PC-9821XA10/K8Z

CPU:Pentium®100MHz
RAM:16MB、HD 850MB
Win95インストール済
一太郎Ver.6.3インストール済
アクセラレータ EDGE™3D
（バーチャーファイター パンツアードラゴン）ソフト付

CRT：TM151（TVチューナー付15"CRT）
DS-31P スピーカー付
コントロールパッド付
PC9801-86（サウンドボード）

セット標準価格¥546,100

ポイント特価 ¥198,000

NEC	PC-9821Xb10/J8	¥89,800	NEC	PC-9821RA20/N12	¥269,800
	PC-9821Xa10/K8	¥125,000		PC-9821La10/S8C・D	¥259,800
	PC-9821Xa10/K12	¥135,000		PC-9821La10/8A・B	¥225,800
	PC-9821Xa13/W12	¥189,800		PC-9821La10/5A・B	¥195,000
	PC-9821Xa16/W16	¥229,000		PC-9821Na13/H10	¥344,000
	PC-9821Xa16/W30	¥308,000		PC-9821Na13/C10	¥269,800
	PC-9821Xv13/W16	¥229,800	FUJITSU	DESK POWERシリーズ	TEL特価
	PC-9821Xv20/W30	¥395,000		FMV-BIBLO	TEL特価
	PC-9821Xc13/S5A・B	¥205,000	IBM	Aptivaシリーズ	TEL特価
	PC-9821Xc13/M7A・B	¥259,000		Think Padシリーズ	TEL特価
	PC-9821V20/M7C2・D2	¥465,000	東芝	Libretto20	TEL特価
	PC-9821V16/M7C2・D2	¥405,000	シャープ	MI-10DC	TEL特価
	PC-9821Cu10/DA・DB	¥215,800		Mebius	TEL特価

今月のおすすめ品

NEC
PC-9821Xa12/K8
PC-9821Xa12/K12
Pentium®120MHz
RAM 16MB
HDD 850MB or 1.2GB
4倍速CD-ROM
PCM音源 MS Win3.1
限定10台
特価 ¥154,800
特価 ¥164,800

FUJITSU
FMV SE251 or 53
RAM 16MB増設
BJC-210J（ケーブル付）
KBカバー、マウスパッド、FDD
PRINTER セット
セット特価 ¥248,000

NEC
PC-9821NB7/C8
Pentium®75MHz
RAM 8MB
HDD 850MB
4倍速CD-ROM
10.4インチTFTカラー
640×480
PCM音源 MS Win95
限定10台
特価 ¥179,800

CRT

三菱
RD-17GⅡ

別売 DIATONE スピーカーDS-51P ¥7,800
TEL特価

iiyama
MT-8617E

特価¥68,800

三菱	RD-17GXⅡ	TEL特価
	RD-15M	TEL特価
ナナオ	E57T	¥129,800
	54T	¥87,800
	E35F	¥58,800
SONY	CPD-17SF8R	TEL特価
	CPD-15SF8	TEL特価
iiyama	MF-8617E	¥58,800
	MT-8617ES	¥73,800
NEC	KM-173R2	¥65,800
	KM-175	¥77,800
	TM-151	¥49,800
	TM-171	¥83,800
TOTOKU	CV-175	¥77,800

プリンター

EPSON
MJ-810C

特価¥39,800

キヤノン
BJC-455J

特価 ¥53,800

EPSON	MJ-1100	¥56,800
	MJ-910C	¥49,500
	MJ-510C	¥24,500
	MJ-5100C	¥99,800

EPSON	MJ-3000C（カラーキット付）	¥69,800
	LP-1700	¥73,500
	LP-8200	¥124,800
NEC	PC-PR1000E/W	¥53,800
	PC-PR201/65	¥64,800
	PR101/J180	¥27,800
キヤノン	BJC-35V	¥27,500
	BJC-210J	¥19,500
	BJC-410J	¥38,800
	BJC-610JW	¥46,800
	LBP-720	¥125,000
	LBP-730	¥149,800
	LBP-310	¥54,500
シャープ	JX-9210	TEL特価
HP	Laser jet 5L	¥37,500

PD・CD-ROM・MO・他

I/O DATA	CDR-VX24	¥67,800
	CDV-NX8	¥23,800
	RM-MO640F	¥85,800
	RM-MO230F	¥59,800
メルコ	MOS-230NS	¥55,800
キャラベル	CDR-4X	¥87,800
	PD850/P	¥55,500
	CD880/P	¥27,800
加賀電子	ICD-400PN	¥28,500
EPSON	ZIP DRIVE	¥19,800

FAXモデム・他

マイクロコム	DESK PORTE-W	¥18,800
I/O DATA	DFM-288	¥19,800
	TA-B64DSU	TEL特価
TDK	DF-2814B/Z	¥26,800
AIWA	PV-BF288M2	¥23,800
サン電子	MF-288EF	¥17,800
	MS-288AF-PRO	¥19,800
NEC	IT-45DSU	¥46,500
	PC-IC20	¥39,800
	コムスタープラスPCダッシュ	¥39,800

FDD・スキャナ

αデータ	AD-F35SR	¥13,800
	AD-F51SR	¥18,800
	ASC-600N	¥25,500
SHARP	JX-250N	TEL特価
キヤノン	Canoscan300	TEL特価
EPSON	GT-5000WP/S	¥39,800
	GT-8500WIN	¥69,800
	GT-9000WIN	¥79,800
HP	SCAN-Jet4C	¥94,800

ワープロ

SHARP	WD-M500	¥119,800
FUJITSU	LX-3500CT	¥129,800
東芝	JW-98GT	¥129,800

HDD

ウエスタン	WDAC21200（1.2GB IDE）	¥25,800
デジタル	WDAC31600（1.6GB IDE）	¥29,800
メルコ	DSC-N2000N（外付2GB）	¥52,800
	DSC-N1000N（外付1GB）	¥36,800
I/O DATA	HDV-2G 98Ⅲ（外付2GB）	¥43,800
	HDV-2G 98PCI（外付2GB）	¥49,500

ODP・アクセラレータ

カノープス	PWT64V MP98	¥29,800
インテル	PODP3V166	¥54,500
	PODP3V150	¥39,500
	PODP3V125	¥31,500
I/O DATA	PK-586X4	¥19,800

RAM

I/O DATA	NE-SIM×b8M×2	¥15,800
	NE-SIM×b16M×2	¥25,800
ノーブラ	72PIN8MSIMM	¥7,800
	72PIN16MSIMM	¥12,800
	EDO-8M	¥7,800
	EDO-16M	¥12,800

ソフト

ジャストシステム	一太郎Ver.7forWin95	TEL特価
マイクロソフト	MS-office95	TEL特価
	Windows95	TEL特価
ロータス	スーパーオフィス96	¥26,800

※写真と商品は一部異なる場合があります。

納期と価格自信あり！

ポイント激安クレジット

●即決5分、即お持ち帰り
●全国どこでも通販クレジット
●身分証明書、印鑑持参
●スキップ払いも可能

1回	3回	6回	10回	12回	15回	18回
2.5	2.8	3.8	5.3	5.3	8.3	10.1
24回	30回	36回	42回	48回	54回	60回
11.1	15.4	15.4	19.2	20.2	25	26

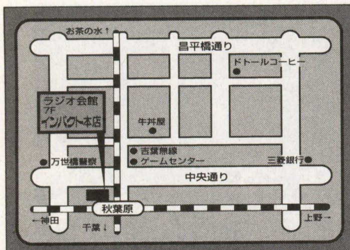
●表示価格に消費税は含まれておりません。
●広告以外の商品も取り扱っております。お電話ください。
●広告商品はすべてメーカー保証付き新品です。
●現金書留も御利用できます。まずお電話でお申し込み下さい。
●送料は別途いただきます。本州¥1,300、他TELにてお問い合わせ下さい。
●初期不良の交換期間はロングに1ヶ月保証します。
(但し、箱及び添付品等を紛失されますと、保証しかねる場合がございます)

メーカー・販売店様、卸しも致します！

$即金30,000,000円まで買います。TELお待ちしております。

VISA　NICOS　JCB　AMX　etc.カードでの支払いもOK！

お振込先　三和銀行 千住支店㊢3585676 ポイント



全国通販 パソコン・周辺機器 IMPACT!

年中無休 AM10:00～PM7:00
TEL(03)5294-3741
FAX(03)5294-3744 FAXでのお見積りもお気軽にご利用下さい
〒101 東京都千代田区外神田1-15-16 ラジオ会館 7F
店頭販売も行っています 在庫をご確認の上お気軽にお越しください

お買得！インパク特価！ 売切御免

NEC PC-9821V12/S5RC
★Pentium(120MHz)
★メモリ 16MB
★HDD 850MB
★4倍速CD-ROM内蔵
★15"モニタ
★28.8Kbps FAXモデム
★Windows95、一太郎、Lotus インストールモデル
46% OFF 標準価格 ¥313,000
¥168,000

NEC PC-9821Cx3/S5TA
★Pentium(100MHz)
★メモリ 16MB、HDD 850MB
★15"モニタ
★4倍速・4連装CD-ROM内蔵
★TV機能、ビデオキャプチャ機能
★14.4Kbps FAXモデム
★Windows95、一太郎、Works インストールモデル
50% OFF 標準価格 ¥378,000
¥188,000

EPSON VM513SX
★Pentium(133MHz)
★メモリ 16MB
★HDD 1.2GB
★4倍速4連装CD-ROM内蔵
★Windows95インストール済
※モニタは別売です
在庫限り オープンプライス
¥169,800

EPSON VN575STX
★Pentium(75MHz)
★メモリ 8MB
★HDD 810MB
★4倍速CD-ROM内蔵
★10.4"TFTカラー液晶
★Windows95インストール済
50% OFF 標準価格 ¥458,000
¥229,800

NEC

PC-9821Ct16/FA・B	¥498,000→	¥332,000
PC-9821Cu10/DA・B	¥338,000→	¥224,800
PC-9821V20/M7C2・D2	¥690,000→	¥485,000
PC-9821V20/M7E2・F2	¥720,000→	¥505,000
PC-9821V16/M7C2・D2	¥600,000→	¥423,000
PC-9821V13/M7C2・D2	¥408,000→	¥287,800
PC-9821V16/S5C2・D2	¥368,000→	¥259,800
PC-9821V13/S5C2・D2	¥308,000→	¥216,800
PC-9821V13/S5E2・F2	¥338,000→	¥238,000
PC-9821Xv20/W30	¥580,000→	¥408,000
PC-9821Xv13/W16	¥348,000→	¥245,000
PC-9821Xa16/W30	¥468,000→	¥330,000
PC-9821Xa16/W16	¥358,000→	¥252,000
PC-9821Xa16/W12	¥288,000→	¥203,000
PC-9821Xc13/M7A・B	¥408,000→	¥287,800
PC-9821Xc13/S5A・B	¥308,000→	¥216,800
PC-9821Ra20/N12	¥398,000→	¥279,800
PC-9821Cx13/S5TA・B	¥398,000→	¥216,000
PC-9821Cx13/S7MA・B	¥478,000→	¥273,000
PC-9821Cr13/TA・B	¥398,000→	¥278,000
PC-9821La10/8A・B	¥368,000→	¥208,000
PC-9821La10/S8C・D	¥410,000→	¥288,000
PC-9821La10/5A・B	¥328,000→	¥188,000
PC-9821La7/D5A・B	¥298,000→	¥168,000
PC-9821Nb7/D5	¥358,000→	¥203,000
PC-9821Nb7/C8	¥448,000→	¥188,000
PC-9821Nb10/S10F	¥418,000→	¥295,000
PC-9821Nb10/S8	¥368,000→	¥259,800
PC-9821Nb10/5	¥298,000→	¥210,000
PC-9821Na12/H8	¥660,000→	¥315,000
PC-9821Na12/H10	¥690,000→	¥334,800
PC-9821Na12/S10F	¥538,000→	¥380,000
PC-9821Na12/S8	¥488,000→	¥344,800
PC-9821Na13/H10	¥720,000→	¥386,800
PC-9821Na13/C10	¥630,000→	¥288,000

EPSON

VM520TP(vividy Tower)	オープンプライス→	¥367,800
VM516TP(vividy Tower)	オープンプライス→	¥331,800
VM516T(vividy Tower)	オープンプライス→	¥303,000
VM516TS17(vividy Tower)	オープンプライス→	¥359,800
VA516V	¥498,000→	¥356,500
VA516VM	¥558,000→	¥398,000
VT516SR	¥378,000→	¥270,500
VT513SR	¥318,000→	¥227,500
VT512SR	¥298,000→	¥213,500
VT510SR	¥278,000→	¥198,800
VD516SR	¥368,000→	¥263,500
VD513SR	¥308,000→	¥220,500
VD512SR	¥288,000→	¥206,000
VD510SR	¥268,000→	¥192,800
VN513ET (vividy NOTE)	¥598,000→	¥423,800
VN512ET (vividy NOTE)	¥518,000→	¥366,800
VN510ET (vividy NOTE)	¥478,000→	¥338,500

TOSHIBA

PA1225JT	¥178,000→	¥134,800
PA1225JA	¥198,000→	¥150,000
PA1224JS	¥288,000→	¥211,800
PA1224JT	¥348,000→	¥255,800
PA1225JS	¥378,000→	¥277,800
PA1225JD	¥438,000→	¥321,800
PA1125JT	¥328,000→	¥241,000
PA1124JW	¥558,000→	¥409,800
PA1221JW	¥588,000→	¥431,800

COMPAQ

PRESARIO9650	オープンプライス→	¥228,000
PRESARIO7660	オープンプライス→	¥250,000
★ARMADA1120T	¥283,000→	¥231,500
★ARMADA4110	¥338,000→	¥276,500
★ARMADA4120T	¥438,000→	¥358,500
★ARMADA4130T	¥498,000→	¥407,500

IBM

2606-KF8	オープンプライス→	¥308,800
2640-FJE	¥598,000→	¥468,000
2640-EJA	¥498,000→	¥388,000
2640-5JA	¥378,000→	¥298,000
Aptiva J31	オープンプライス→	¥223,800
Aptiva J33	オープンプライス→	¥241,000
Aptiva J35	オープンプライス→	¥275,800
Aptiva H54	オープンプライス→	¥249,800
Aptiva H55	オープンプライス→	¥301,800
Aptiva H56	オープンプライス→	¥336,000
Aptiva H64	オープンプライス→	¥293,000
Aptiva H65	オープンプライス→	¥344,800
Aptiva H75	オープンプライス→	¥396,800

SHARP

PC-S400(Mebius)	¥370,000→	¥260,000
PC-A360(Mebius)	¥470,000→	¥335,000
PC-A445H(Mebius)	¥550,000→	¥438,000

Panasonic

CF-32KPX(WOODY PD)	¥398,000→	¥277,800
CF-100A(WOODYタッチパネル)	¥298,000→	¥208,000

◆富士通FMV DESKPOWERも大特価!!◆

※新製品には、型番の前に★印がついてます。

ディスプレイ

NEC	PC-KM155	¥79,800→	¥56,500
	PC-KM173R2	¥99,800→	¥77,500
	PC-KM175	¥118,000→	¥84,800
	PC-TM171	¥128,000→	¥96,800
	PC-TM151 台数限定	¥79,800→	¥35,800
飯山	MF-8515F	¥39,800→	¥33,800
	MF-8615F	¥49,800→	¥37,800
	MF-8517E	¥69,800→	¥55,800
	MF-8617E	¥79,800→	¥59,800
	MF-8617ES	¥84,800→	¥64,800
	MT-8617ES	¥94,800→	¥74,800
	MT-8617E	¥89,800→	¥69,800
	MT-8521E	¥198,000→	¥169,800
	MF-8221E	¥168,000→	¥144,500
三菱	RD-15M	¥59,800→	¥39,800
	RD-17GⅡ	¥190,000→	¥89,800
	RD-17F 在庫限り	¥99,800→	¥49,800
	RD-17GXⅡ	¥128,000→	¥72,800
	RD-17M	¥89,800→	¥61,500
Logitec	LCM-17EX	¥79,800→	¥59,800
	LCM-17DX	¥105,000→	¥81,500
	LCM-15FX	¥49,800→	¥37,500
SONY	CPD-15SF8	¥64,800→	¥48,000
	CPD-17SF8R	¥99,800→	¥75,000
	CPD-20SFⅡ	¥298,000→	¥177,800
NANAO	FlexScan E57T	¥190,000→	¥132,800
	FlexScan E35F	¥85,000→	¥55,500
	FlexScan E53F	¥120,000→	¥79,800

デジタルカメラ

EPSON	**CP-100**	¥69,800→	¥31,500
CASIO	QV-10A(キット別売)	¥49,800→	¥37,800
	QV-30(キット別売)	¥69,500→	¥52,800
コダック	DC-20	¥39,800→	¥30,800
	DC40	¥99,800→	¥77,500
	DC50ズーム	¥148,000→	¥115,000
CHINON	**ES-1000**	¥39,800→	¥28,800
	ES-3000	¥124,800→	¥67,800
RICOH	DC-2	¥69,800→	¥56,800
	DC-2L	¥85,800→	¥68,800
CANON	★Power Shot 600	¥128,000→	¥92,800

スキャナ

EPSON	**GT-5000WINP**+双方向パラレルI/F	¥69,800→	¥46,800
	GT-5000WINS	¥59,800→	¥41,800
	GT-8500WIN	¥99,800→	¥68,000
	GT-9000WIN	¥148,000→	¥102,800
	FS-1200WINP	¥69,800→	¥49,800
	FS-1200WINS	¥69,800→	¥49,800
HP	ScanJet4C	¥148,000→	¥98,800
	ScanJet4P	¥89,800→	¥59,800
Canon	★CanoScan300	¥49,800→	¥36,000
	★CanoScan600	¥114,800→	¥83,000

フロッピードライブ

Logitec	LFD-332X	¥29,800→	¥19,800
	SFD-331MX	¥17,000→	¥12,000
オウルテック	FD-532	¥39,800→	¥27,000
	FD-501	¥21,800→	¥16,000
R&D	FLB-3X(ドライブベイ用)	¥14,000→	¥10,500
	FDD-3SZ	¥22,000→	¥12,000
	FDD-3WZ	¥33,000→	¥19,000

● 全品新品、安心のメーカー保証付!!●

プリンタ

ALPS	★MD-2010S/J	¥69,800→	¥53,500
	★MD-4000S/J	¥89,800→	¥68,800
Canon	**BJC-210J**	¥29,800→	¥18,800
	BJC-35V	¥54,800→	¥27,500
	BJC-400J 在庫限り	¥59,800→	¥26,000
	BJC-410J	¥59,800→	¥41,800
	BJC-455J	¥79,800→	¥55,800
	BJC-610JW	¥69,800→	¥49,500
	LBP-730	¥228,000→	¥163,800
	LBP-720	¥188,000→	¥133,800
	LBP-450	¥198,000→	¥142,500
	LBP-210	¥59,800→	¥42,800
	LBP-310	¥79,800→	¥56,800
	LBP-830	¥278,000→	¥197,000
EPSON	LP-700W	¥69,800→	¥48,800
	LP-9200	¥258,000→	¥181,800
	LP-8200	¥188,000→	¥132,500
	LP-1700	¥108,000→	¥75,500
	MJ-5100C	¥148,000→	¥103,800
	MJ-3000C	¥99,800→	¥72,500
	MJ-500C 在庫限り	¥49,800→	¥19,800
	MJ-910C	¥89,800→	¥49,800
	MJ-510C	¥39,800→	¥24,800
	MJ-810C	¥59,800→	¥39,800
	VP-1100	¥69,800→	¥43,800
HP	Laser Jet 5L	¥69,800→	¥46,500
NEC	PICTY100L	¥39,800→	¥30,800
	PICTY110R	¥49,800→	¥18,800
	PICTY180	¥64,800→	¥19,800
	PICTY200	¥49,800→	¥28,800
	PICTY400	¥89,800→	¥49,800

CD-ROMドライブ

メルコ	CDS-6S	¥39,800→	¥25,000
	CDI-8FB	¥24,800→	¥20,000
I・Oデータ	CDG-TX67	¥32,000→	¥25,500
	CDV-NX8	¥29,800→	¥23,800
	CDP-TX4/PCIDE	¥29,800→	¥23,800
	CDP-TX6/PCIDE	¥37,800→	¥30,000

MOドライブ

Logitec	LMO-480H	¥68,000→	¥55,800
	LMO-420S	¥62,000→	¥47,800
	LMO-400F	¥56,800→	¥43,800
	LMO-640	¥118,000→	¥85,800
メディアインテリジェント	MMO-230VB	¥59,800→	¥43,800

ハードディスクドライブ

Logitec	SHD-BA1000U	¥43,800→	¥31,800
	SHD-BA1000P	¥49,800→	¥35,500
	SHD-BA2000P	¥92,800→	¥57,800
	SHD-2000NP	¥98,000→	¥62,800
	SHD-1000NP	¥63,800→	¥46,000
メルコ	DSC-N1000N	¥48,000→	¥37,800
	DSC-N1000P	¥56,000→	¥44,000
I・Oデータ	HDV-2G	¥49,800→	¥40,500
	HDV-2G/98Ⅲ	¥56,800→	¥46,500
	HDV-2G/SPCI	¥64,800→	¥45,500

無停電電源

OMRON	BX350	¥24,800→	¥19,500
	BX500	¥34,800→	¥27,500

掲載の価格は8月23日現在のものです
最新の価格は☎でお問い合せ下さい

モデム

オムロン	ME2814BⅡ	¥29,800→	¥22,800
	ME2814BⅢ	¥25,800→	¥19,800
	ME1414BⅢ	¥19,800→	¥13,800
	ME1414CⅡ 在庫限り	¥26,800→	¥9,800
サン電子	MS288EF	¥26,800→	¥16,500
AIWA	PV-JF288W	¥39,800→	¥27,800
	PV-BF288M2WW	¥33,800→	¥23,800
	PV-EF2880WW	¥27,800→	¥19,800
NEC	COMSTARZ MULTI144Ⅱ	¥19,800→	¥13,800
	COMSTARZ MULTI288	¥29,800→	¥23,800
	COMSTARZ Plus PCDash	¥54,800→	¥39,800
TDK	DF2814C	¥54,800→	¥34,500
	DF2814BZ	¥39,800→	¥25,800
Logitec	LFM-288US	¥22,800→	¥17,800
	LFM-288BL	¥23,800→	¥18,500
	LFM-144BS 在庫限り	¥15,800→	¥9,800
	LPM-FM288	¥33,800→	¥21,000
I・Oデータ	DFM-288	¥29,800→	¥19,800
	DFML-288	¥19,800→	¥16,500
	PCML-288	¥29,800→	¥23,800
	PC-FM288	¥36,000→	¥28,000

プロッタ

ローランドDG	DXY-1150	¥128,000→	¥95,000
	GRX-3500	¥395,000→	¥293,800
	PNC-910	¥198,000→	¥150,800
	PNC-960	¥318,000→	¥242,500
	PNC-1210	オープンプライス→	¥477,800
	PNC-1860	オープンプライス→	¥886,800
グラフテック	FP-9100	¥840,000→	¥560,000
	GX-3100	¥945,000→	¥630,000
	MP-5300	¥198,000→	¥141,800
HP	デザインジェット330 (A1)	¥278,000→	¥199,800
	デザインジェット330 (A0)	¥428,000→	¥306,800
	330用カラーUPグレードキット	¥128,000→	¥102,000
	デザインジェット350C (A1)	¥378,000→	¥271,800
	デザインジェット350C (A0)	¥528,000→	¥378,000

デスクトップミュージック

Roland	ミュージ郎8800	¥89,800→	¥70,500
	ミュージ郎5500	¥63,000→	¥49,800
	ミュージくん	¥38,000→	¥29,500
	ミュージ郎SK-50	¥75,000→	¥58,800
	ミュージ郎XP-10	¥79,800→	¥62,500
	ギタ次郎ⅡGC	¥69,800→	¥55,500
	ギタ次郎ⅡGK	¥59,800→	¥47,500
	ビデオくん	¥99,800→	¥77,500
	S-MPU/PC	¥29,800→	¥23,800
	S-MPU/AT	¥33,000→	¥26,000
	MPU-PC98Ⅱ	¥19,800→	¥15,500
	PC-180	¥29,800→	¥23,500
	★PC-160	¥24,800→	¥19,800
	MA-8	¥11,000→	¥8,800
	SC-88	¥89,800→	¥68,800
	SC-88VL	¥69,000→	¥53,500
	SC-55mkⅡ	¥55,000→	¥42,500
YAMAHA	CBX-80 (M/W)	¥83,000→	¥63,800
	CBX-50(M/W)	¥63,000→	¥48,800
	★CBX-10(M/W)	¥47,000→	¥36,500
	MU80	¥69,000→	¥54,000
	MU50	¥52,000→	¥40,800
	MU5-K	¥35,000→	¥27,000
	CBX-K1	¥15,800→	¥12,500
	CBX-K1 (W/M)	¥63,000→	¥49,000
	★CBX-CS1 (W/M)	¥79,800→	¥62,000
	YST-M5 (H/B)	¥8,000→	¥4,980
	YST-MSW10 (H/B)	¥15,000→	¥12,000

お支払い方法

銀行振込	入金確認後、即、商品発送又は発注の手配となります。振込手数料はお客様負担となります。
現金書留	書留到着後、即商品発送又は発注の手配となります。
分割払い	クレジット用紙をお送り致しますので、ご記入・ご捺印の上返送して下さい。契約完了後商品発送の手配となります。
代金引換発送	商品到着時に、配達員に代金をお支払い下さい。(但し、別途手数料がかかります) 又、未成年の方はご両親の承諾が必要となります。※一部お取り扱い出来ない商品・地域がありますのでご確認下さい。

〒101 東京都千代田区外神田1-15-16 ラジオ会館7F
TEL.03-5294-3741 FAX.03-5294-3744
▼お振込先
東京シティ信用金庫 秋葉原支店(普)540003 インパクト

●掲載の価格は、消費税・送料別となっております。
●ご注文の前に、必ず電話・FAX等で、金額・お支払方法等を確認の上、送金するようお願いします。
●お客様のご都合による返品・キャンセルはご容赦下さい。

IMPACT! IMPACT! IMPACT! IMPACT! IMPACT! IMPACT! IMPACT! IMPACT! IMPACT! IMPACT! IMPACT! IMPACT!

全国通販 今すぐお電話を!! 年中無休 AM11:00〜PM10:30

TEL **03-5689-5470**

FAX 03-5689-5465

全品メーカー保証付新品

代金引換の着払いも可

アクティブならAM11:00からPM10:30まで受付OK!

PC-9821V13/M7 / PC-9821V16/M7 / PC-9821V20/M7
model
C2,D2 ¥265,000
C2,D2 ¥402,000
C2,D2 ¥462,000

PC-9821V13/S5 / PC-9821V16/S5
model
C2,D2 ¥199,000
C2,D2 ¥226,000

PC-9821Cu10/D
model
A,B ¥215,000

PC-9821Ct16/F
model
A,B ¥326,000

PC-9821Cx13/S5T / PC-9821Cx13/S7M
model
A,B ¥225,000
A,B ¥275,000

PC-9821Cr13/T
model
A,B ¥256,000

PC-9821Xv13/W16 / PC-9821Xv20/W30
●写真のCRTは別売
¥228,000
¥388,000

PC-9821Xa16/W16 / PC-9821Xa16/W30
●写真のCRTは別売
¥229,000
¥305,000

PC-9821Xa13/W12
●写真のCRTは別売
¥189,000

PC-9821Xc13/S5
model
A,B ¥207,000

PC-9821Xc13/M7
model
A,B ¥258,000

PC-9821V12/S5R / PC-9821V12/S7R
model
C,D ¥169,000
C,D ¥199,000

PC-9821Na13/C10 / PC-9821Na13/H10 / PC-9821Na15/X14
NEW
¥289,000
¥359,000
¥505,000

PC-9821Na12/S8 / PC-9821Na12/S10F
¥309,000
¥359,000

PC-9821Nb10/5 / PC-9821Nb10/S8 / PC-9821Nb10/S10F
¥195,000
¥248,000
¥275,000

PC-9821La10/5 / PC-9821La10/8 / PC-9821La10/S8
model
A,B ¥198,000
A,B ¥235,000
C,D ¥259,000

IBM Aptiva 各モデル
TEL特価

FUJITSU-FMV DESK POWER 各モデル
TEL特価

プリンター

EPSON MJ-510C / MJ-810C
¥24,800
¥38,500

CANON BJC-410J / BJC-455J
¥39,500
¥53,500

HDD

メルコ DSC-N1000N / DSC-N2000N
¥36,500
¥52,800

EPSON486・586ノート用HDD

キャラベル AV-500UGmkⅢ / AV-810UGmkⅢ
¥36,000
¥58,500

ディスプレイ

SONY CPD-15SF8 / CPD-17SF8R
¥46,800
¥69,800

FAXモデム

ヒューコム V.34 ESⅡ-W
マイクロコム DESK PORTE INTERNET
¥16,800
¥17,800

CPU

メーカー	商品名	特価
NEC	PC-9821Cb10/T-A,B	TEL特価
NEC	PC-9821Ra20/N12	¥268,000
EPSON	vividy NOTE	TEL特価
SHARP	Mebius	TEL特価
Panasonic	AL-N1T512J5	TEL特価

プリンター

メーカー	商品名	特価
EPSON	MJ-500C	¥19,500
EPSON	MJ-910C	¥49,500
EPSON	MJ-3000C	¥69,800
EPSON	MJ-5100C	¥104,500
EPSON	LP-700W	¥49,800
EPSON	LP-1700	¥73,500
EPSON	LP-8200	¥125,500
CANON	BJC-35V	¥27,500
CANON	BJC-210J	¥19,500
CANON	BJC-610JW	¥47,800
CANON	LBP-210	¥41,500
CANON	LBP-310	¥54,500
CANON	LBP-830	¥186,000
NEC	PC-PR101/J200	¥29,800
NEC	PC-PR101/J400	¥49,800

ディスプレイ

メーカー	商品名	特価
EIZO	FS-E57	¥129,000
iiyama	MF-8515F	¥34,800
iiyama	MF-8617	¥59,500
iiyama	MT-8617	¥68,800
iiyama	MF-8617ES	¥63,800
iiyama	MT-8617ES	¥74,800
サムトロン	SC-528MXLJ	¥31,800
サムトロン	SC-728MXLJ	¥54,800

HDD

メーカー	商品名	特価
メルコ	DSC-D1000P	¥41,500
メルコ	DSC-D2000P	¥56,500
I/Oデータ	HDV-2G/98Ⅲ	¥51,000
I/Oデータ	HDV-2G	¥46,000
メルコ	DBI-N1200	¥28,500
メルコ	DBI-N1600	¥32,200
メルコ	DBI-N2000	¥39,500
メルコ	DBI-N2500	¥43,500

モデム

メーカー	商品名	特価
AIWA	PV-AF2881	¥29,800
AIWA	PV-BF288M2	¥21,500
AIWA	PV-EF2880	¥19,500
TDK	DF-2814BX	¥25,500
TDK	DF-2814BZ	¥26,500

スキャナー

メーカー	商品名	特価
EPSON	GT-5000WINP	¥39,500
EPSON	GT-8500WIN	¥68,800
EPSON	GT-9000WIN	¥99,500
EPSON	FS-1200WIN	¥47,800
CANON	Canoscan300	¥37,500
CANON	Canoscan600	¥81,500

CD MO PD

メーカー	商品名	特価
I/Oデータ	RM-MO640F	¥88,000
メルコ	MOS-S640	¥88,000
メルコ	MOS-D640P	¥98,000
メルコ	MOS-S230	¥44,800
I/Oデータ	CDV-AB8	¥18,500
I/Oデータ	CDV-NX8	¥22,800
I/Oデータ	CDV-NX8/PCSC	¥30,500
キャラベル	PD-850/P	¥61,800
キャラベル	PD-850/PCM	¥69,800

メモリー

メーカー	商品名	特価
I/Oデータ	NE-SIM32-H16M	¥15,500
I/Oデータ	NE-SIM36-H16M	¥17,800
I/Oデータ	NE-SIMXB-8M×2	¥15,500
I/Oデータ	NE-SIMXB-16M×2	¥27,800
I/Oデータ	NE-SIMXB-32M×2	¥53,500
I/Oデータ	NE-SIMXA-8M×2	¥17,800
I/Oデータ	NE-SIMXA-16M×2	¥31,500
I/Oデータ	NE-SIMXA-32M×2	¥59,800
I/Oデータ	NE-EDO-8M×2	¥15,500
I/Oデータ	NE-EDO-16M×2	¥27,800
I/Oデータ	NE-EDO-32M×2	¥53,500
I/Oデータ	NE-ECC-8M×2	¥17,800
I/Oデータ	NE-ECC-16M×2	¥31,500
I/Oデータ	NE-ECC-32M×2	¥59,800
メルコ	EMW-P16MG	¥16,000
メルコ	EMW-P32MG	¥29,500
メルコ	EMW-P64MG	¥56,500
メルコ	EMH-16MG	¥15,800
メルコ	EMH-32MG	¥29,500
メルコ	EMH-64MG	¥56,500
I/Oデータ	Ld34-16M	¥16,800
I/Oデータ	Ld34-32M	¥28,800
I/Oデータ	Nd64-16M	¥16,800
I/Oデータ	Nd64-32M	¥28,800

NECオプション

メーカー	商品名	特価
NEC	PC-9821CB2-E01	¥11,500
NEC	PC-9821CX2-E01	¥11,500
NEC	PC-9821XA-E02	¥11,500
NEC	PC-9821-RA-FD1	¥11,500
NEC	PC-FD321DH	¥15,000
NEC	PC-9801-86	¥18,500
NEC	PC-9801-118	¥16,400
NEC	PC-9821-C3-B02	¥20,600
NEC	PC-9801-117	¥28,300
NEC	PC-9821-CB2-B03	¥29,000
NEC	PC-9821-CB2-B05	¥22,000
NEC	PC-9801-100	¥15,000
NEC	PC-9821X-B02L	¥25,500
NEC	PC-9821XA7-B01	¥15,000
NEC	PC-9821XA7-B02	¥29,000
NEC	PC-9821XA7E-B01	¥15,000
NEC	PC-9821X-B03	¥41,600
NEC	PC-9821X-B03-01	¥22,000
NEC	PC-9821NA-C04	¥22,000
NEC	PC-9821NA-C05	¥29,000
NEC	PC-9821NB-C01	¥22,000
NEC	PC-9821N-P03	¥38,800
NEC	PC-9801-120	¥21,900

●掲載以外の商品も多数扱っております。お気軽にお問い合せ下さい。
●価格、在庫は常に変動しておりますので、必ずTEL又はFAXにてご確認下さい。
●初期不良の場合は新品交換致します。

●表示価格には消費税は含まれておりません。 ●現金書留も御利用いただけます。
●振込手数料はお客様負担となります。 ●送料が別途必要となります。

お振込先 三和銀行 本郷支店 普通 3822967 (有)アクティブ

Active アクティブ

〒113 東京都文京区本郷4-7-12 カバサワビル1F
TEL.03-5689-5470 FAX.03-5689-5465

アウトレット

魅力的商品が続々入荷中!

PC-9821RA20/N12	¥278,000
PC-9821V10/C4RB	¥149,000
PC-9821V13/S5D2	¥209,800
PC-9821V13/S5E2	¥226,000
PC-9821V13/M7C2	¥269,000
PC-9821V16/S5C2	¥245,000
PC-9821V16/S5D2	¥245,000
PC-9821V13/S7RA	¥208,000
PC-9821CU10/DA	¥219,000
PC-9821Nb10/5	¥199,000
PC-9821NA12/S8	¥319,000
PC-9821Na9/H8	¥249,000
PC-9821XV13/W16	¥239,000
PC-9821XC13/M7B	¥262,000
PC-9821Xa16/W16	¥239,000
FMV-5DSE251	¥219,800
FMV-5DSE253	¥219,800
FMV-DESKPOWER TE, CE, SE, SP他	TEL特価
Mac・IBM各種	TEL特価

※ その他各社ワープロ、CPU、CRT、周辺機器は☎ください。

激安SHOPの看板だ!

特選OUT・LET&中古

在庫をTELにてご確認の上ご送金ください。

FMV-DESKPOWER TE5【新品】(FMV5DTE51、モニタセット)	¥208,000
PC-9821XP/U8W (Dx4-100M、HD340、キャッシュ128、Win3.1)	¥69,800
PC-9821Bf/U8W【新古】(Pentium60M、RAM7.6M、HD340)	¥69,800
PC-9821XA10/C4【新古】(P100、メモリ16MB、HD420、4倍速CD-ROM)	¥135,000
PC-9821NS/340W【新品】(486DX-50M、TFTカラー、Win3.1)	¥124,900
PC-9821Lt2/3D (TFTカラー、RAM20Mに増設済)	¥135,000
PC-386BOOK/L (エプソンラップトップ、98互換機、3.5"2ドライブ)	¥29,800
PC-9801VM21 (V30、640K、16色ボード)	¥9,800
FMTOWNSⅡ (フルキーボード付、メモリ2M)	¥14,800
X68030CompactHD	¥128,000
PC-KD1521 (400ライン、ディスプレイ)	¥12,800
PC-KD881 (400ライン、15インチ、0.28mm)	¥11,800
PC-8853N (400ライン、デジタルカラーディスプレイ)	¥5,800
PC-KD1511【新品】(15インチ、400ライン、ディスプレイ)	¥19,800
PC-KM153R【新品】(15インチ、マルチシンクディスプレイ)	¥35,800
FMVDESKPOWER TE【新品】(DOS/V用、15インチ、マルチシンクディスプレイ)	¥32,900
JP-200 (STAR、136桁、ドットプリンター、オートシートフィーダ付)	¥29,800
BJ-130J (キャノン、136桁、バブルジェットプリンタ)	¥25,000
FMVS-101 (FMRシリーズ用日本語音声合成装置)	¥6,900
MC-288XL2【新品】(マイクロコア、モデム)	¥22,800
ME2814C-M (Mac用FAXモデムカード)	¥12,800
GA-DR4/PCI (I/OデータGアクセラレーター、DOS/V、9821)	¥14,800
WGN-A4 (9801対応、グラフィックアクセラレーター)	¥12,800
SCD-430 (ロジテック、4.4倍速CD-ROM)	¥12,800
CXA-301 (緑電子、倍速CD-ROM)	¥9,800
CD-660S-X【新古】(ICM、4.4倍速CD-ROM)	¥12,800
CDR-H94S (三洋、DOS/V用ファイルベイ内蔵倍速CD-ROM)	¥4,800
3D MULTIMEDIA【新品】(DOS/V用3Dボード、バーチャファイター他)	¥22,800
M-4【新品】(98・エプソン用マウス、カウントチェンジャー、変換コネクタ付)	¥1,900
各種メモリ	¥4,900ヨリ
WD-615 (SHARP書院ワープロ)	¥35,800
WD-751 (SHARPペン書院ワープロ)	¥49,800
PRESBOX (Win3.1ソフト、エンジニアドキュメントプロセッサ、Ver.4)	¥3,900
MEDIAMAKER (Mac用ソフト)	¥3,900
ゲームソフト	¥激安
各種ジャンク品	¥お問い合せ下さい

買取

高価買取

PC-9821　V・A・B・C・Xシリーズ
PC-9801　486・386・286・V30シリーズ
PC-98 Note　Pentium・486・386・V30シリーズ
EPSON　Pentium・586・486・386・286シリーズ
EPSON Note　Pentium・486・386・286
FMTOWNSⅡ　486・386シリーズ
FMV-DESKPOWERシリーズ　C・S・H・SX・CE・SE・SP
X68000&X68030シリーズ
Macintoshシリーズ
IBM PC互換機各種
MSX TurboR
各社CRT・メモリ・プリンタ
CD-ROMドライブ・MOドライブ
ハードディスク・FDドライブ・etc…
高価買取いたします!!

各種ゲーム機
ゲームソフト
高価買取

新品への下取り交換の場合は特に高額にて下取りします。

買取専用 0120-198147

買取価格は常に変動しています。価格をご確認の上品物をお送りください。

買って安心、中古品も保証付。

全国通販、代金引替払もOK!!

価格は8月1日現在のものです。

中古も、各社新品も激安販売中!

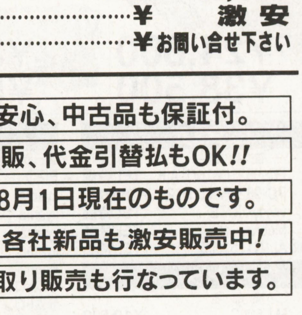
便利な下取り販売も行なっています。

株式会社 CN コムネット

〒274 千葉県船橋市前原西3-21-13
☎0474(76)0860 FAX.0474(76)1294

●申込方法:現金書留又は銀行振込で下記口座へお振込み下さい。代金引替払もOK!!
住友銀行 津田沼駅前支店 普通 560065 (株)コムネット

営業時間
AM 11:00
〜
PM 8:00



中古・新品の注文は下記へ!とにかく☎しよう〜

0474(76)0860

TEL受付 PM11:00まで

超優良中古パソコン

デスクトップ(5インチ)

商品	標準価格	販売価格
PC-9801RX4(286/12MHz/640KB/20MBHD)	¥566,000▶	¥13,000
PC-9801DX2(286/12MHz/640KB)	¥318,000▶	¥13,000
PC-9801RA21(386/20MHz/1.6MB)	¥498,000▶	¥17,000
PC-9801RA51(386/20MHz/1.6MB/40MBHD)	¥668,000▶	¥23,000
PC-9801DS2(386SX/16MHz/640KB)	¥358,000▶	¥18,000
PC-9801DA2(386/20MHz/1.6MB)	¥448,000▶	¥20,000
PC-9801DA5(386/20MHz/1.6MB/40MBHD)	¥598,000▶	¥25,000
PC-9801FX2(386SX/16MHz/640KB)	¥278,000▶	¥23,000
PC-9801FA5(486SX/16MHz/1.6MB/40MBHD)	¥578,000▶	¥31,000
PC-9801BA/M2(486DX2/40MHz/1.6MB)	¥342,000▶	¥34,000
PC-98RL/21(386/20MHz/1.6MB/ハイレゾ)	¥700,000▶	¥24,000
PC-98RL/51(386/20MHz/1.6MB/40MBHD/ハイレゾ)	¥860,000▶	¥29,000
PC-H98/70-100(386/33MHz/1.6MB/100MBHD/ハイレゾ)	¥1,680,000▶	¥36,000
PC-H98S/8-002(486SX/20MHz/1.6MB/ノーマル)	¥548,000▶	¥23,000
PC-H98S/8-100(486SX/20MHz/1.6MB/100MBHD/ハイレゾ)	¥798,000▶	¥35,000
PC-H98/100-100(486/25MHz/7.6MB/100MBHD/ハイレゾ)	¥2,150,000▶	¥68,000
PC-286VG-STD(エプソン)(286/12MHz/640KB)		¥9,000
PC-386V-STD(エプソン)(386/16MHz/1.6MB)	¥348,000▶	¥18,000
FMR-50HX(富士通)(286/12MHz/1MB/20MBHD)		¥11,800
FMR-60HX(富士通)(286/12MHz/1MB/20MBHD)		¥11,800

デスクトップ(3.5インチ)

商品	標準価格	販売価格
PC-9801EX4(286/12MHz/640KB/20MBHD)	¥488,000▶	¥16,000
PC-9801DX/U2(80286/12MHz/640KB)	¥318,000▶	¥14,000
PC-9801DX/U5(80286/12MHz/640KB/40MBHD)	¥468,000▶	¥20,000
PC-9801ES5(386SX/16MHz/1.6MB/40MBHD)	¥638,000▶	¥27,000
PC-9801DS/U2(386SX/16MHz/1.6MB)	¥358,000▶	¥18,000
PC-9801DS/U5(386SX/16MHz/1.6MB/40MBHD)	¥508,000▶	¥23,000
PC-9801DA/U2(386/20MHz/1.6MB)	¥448,000▶	¥23,000
PC-9801DA/U5(386/20MHz/1.6MB/40MBHD)	¥598,000▶	¥29,000
PC-9801FA/U2(486SX/16MHz/1.6MB)	¥458,000▶	¥28,000
PC-9801FA/U5(486SX/16MHz/1.6MB/40MBHD)	¥578,000▶	¥33,000
PC-9801FA/U7(486SX/16MHz/1.6MB/100MBHD)	¥648,000▶	¥38,000
PC-H98/U60-002(386/25MHz/1.6MB/ハイレゾ)	¥835,000▶	¥22,000
PC-H98/U90-100(486SX/25MHz/3.6MB/100MBHD/ハイレゾ)	¥1,145,000▶	¥45,000
PC-9801BX/U2(486SX/20MHz/1.6MB)	¥218,000▶	¥28,000
PC-9801BX/U6(486SX/20MHz/3.6MB/80MBHD)	¥288,000▶	¥36,000
PC-9801BA/U2(486DX2/40MHz/1.6MB)	¥328,000▶	¥36,000
PC-9821AP/U2(486DX2/66MHz/3.6MB)	¥550,000▶	¥49,000
PC-9821Xa/U8W(Pentium/90MHz/8MB/270MBHD)	¥640,000▶	¥118,000
PC-9821Xa/C9W(Pentium/90MHz/8MB/540MBHD/CD-ROM(2倍))	¥730,000▶	¥123,000
PC-9821Xa10/C4(Pentium/100MHz/16MB/420MBHD/CD-ROM(4倍))	¥448,000▶	¥138,000
PC-9821Xa12/C12(Pen./120MHz/16MB/1.2GBHD/PCMCIA/CD(4倍))	¥538,000▶	¥168,000
PC-9821Cb2/M(486DX2/66MHz/8MB/420MBHD/CD(2倍)/MPEG/MODEM/14″TV付)	¥298,000▶	¥118,000
PC-9821Cb3/TA(Pen./75MHz/16MB/850MBHD/CD(4倍)/MPEG/MODEM/14″TV付)	¥298,000▶	¥168,000
PC-9821CX2/S15T(Pen./75MHz/8MB/850MBHD/CD(4倍)/MPEG/14.4Kbpsモデム/15″CRT付)	¥398,000▶	¥158,000
FMR-70HL2G(富士通)(486SX/16MHz/4MB/100MBHD)		¥26,800
PC-386GE2(エプソン)(386SX/16MHz/640KB/マニュアル欠)	¥298,000▶	¥16,000
MacⅡcx(4MB/HD80/マウス付き/KANJIモデル)		¥23,000
MacⅡcx(8MB/HD80/マウス付き/KANJIモデル)		¥29,000
MacLCⅡ(4MB/HD80/マウス付き)		¥25,000
MacⅡ専用IMBSIMM		¥3,000
MacⅡ専用カラー12インチモニター(640×480)		¥12,000
エー・エス・ティー・リサーチ PC-Vision(486/33MHz/4MB/80MBHD/3.5FD/アクセラレータ/ISA)		¥28,000
コンパック DESK PRO386/33(386/20MHz/1MB/110MBHD/5FDモデル)		¥23,000
コンパック DESK PRO386/33LM(386/33MHz/4MB/120MBHD/3.5FDモデル)		¥29,000
I.B.M. 5170-339(286/8MHz/640KB/30MBHD/5FDモデル)		¥14,000
I.B.M.専用15″モノクロモニター		¥6,000
I.B.M.専用12″モノクロモニター		¥4,000
I.B.M.専用12″カラーモニター		¥12,000
I.B.M.PS/2用16″カラーモニター		¥28,000
I.B.M.2410-YZB(486DX/25MHz/16MB/170MBHD)		¥45,000
I.B.M.2414-A07(DOS/V用17″マルチスキャン,1280×1024)		¥46,000
I.B.M. 5170-339(286/8MHz/640KB/30MBHD/5″FD)		¥14,000
I.B.M. 5551-SO9(386/20MHz/2.6MB/30MBHD/3.5″FD)		¥26,000
I.B.M. 5551-TOB(386/20MHz/2MB/120MBHD/3.5FD)		¥29,000

ディスプレイ

商品	標準価格	販売価格
CR-4000(エプソン)(14″カラー:640×400/0.31mm)		¥11,000
XC-1498CⅡ(三菱)(14″カラー:640×400/0.31mm)		¥12,000
PC-KD854N(14″カラー:640×400/0.39mm)	¥84,800▶	¥10,000
PC-KD853N(14″カラー:640×400/0.31mm)	¥118,000▶	¥12,000
PC-KD882(15″カラー:640×400/0.31mm)	¥89,800▶	¥14,000
PC-KD881(15″カラー:640×400/0.28mm)	¥118,000▶	¥16,000
PC-KD1521(15″カラー:640×400/0.31mm)	¥89,800▶	¥15,000
PC-KD1511(15″カラー:640×400/0.28mm)	¥118,000▶	¥17,000
PC-KD1522(15″マルチモード:640×400, 640×480/0.31mm)	¥99,800▶	¥19,000
N5913L(G)(14″カラー:640×400/0.31mmデジアナ共用)	¥138,000▶	¥10,000
N5913U(14″カラー:640×400/0.28mmデジアナ共用)	¥105,000▶	¥14,000
N5924(U)(14″カラー:640×400、640×750/0.26mm/ハイレゾ)	¥233,000▶	¥17,000
N5925(U)R(20″カラー:ハイレゾ対応/0.31mm)	¥598,000▶	¥38,000
PC-TV354(15″カラーTVチューナー付:640×400/0.39mm)	¥110,000▶	¥16,000
PC-TV454(15″カラーTV:640×400/0.35mm/15~17KHz/22~26KHz/29~34KHz)		¥24,000
PC-TV455(15″カラーTV:640×400/0.31mm/15~17KHz/22~26KHz/29~34KHz)		¥26,000
PC-TV472(21″カラーTVチューナー付:640×400/0.39mm)	¥198,000▶	¥35,000
PC-KH1511(15″カラーPC-H98専用ハイレゾ/640×750/0.28mm)		¥15,000
HF29WEXAG(三菱)(20″カラー:PC98対応ハイレゾ)		¥38,000
PC-KM151(15″マルチシンク/1120×768)		¥28,000
PC-KM171(17″マルチシンク/1280×1024)	¥258,000▶	¥48,000
98MULTI17(17″マルチシンク/1280×1024/他の98シリーズ及びDOS/V対応)		¥48,000
RD17Y/V(三菱)(17″マルチシンク:1280×1024)		¥48,000

特価情報

i486™DX2/66MHz DOS/V(HANSTEC社製)

- ●CPU i486DX/66MHzODP P24T対応ZIFソケット装備
- ●メモリ 16MB 最大64MB ●ハードディスク 340MBHD(IDE)
- ●アクセラレータ 最大解像度1280×1024
- ●I/O シリアルボード9ピン×1、25ピン×1 パラレルボード セントロニクス準拠25ピン
- ●拡張スロット VL-Bus×2 ISA×5 ●マウス/106キーボード標準装備

メモリ16MB 標準価格¥437,800 **¥49,800** メモリ8MB **¥38,000**

ノート・ラップトップ

商品	標準価格	販売価格
PC-9801N(V30/10MHz/640KB)	¥248,000▶	¥18,000
PC-9801NS/20(386SX/12MHz/20MBHD)	¥448,000▶	¥38,000
PC-9801NS/E40(386SX/16MHz/640KB/40MBHD)	¥418,000▶	¥48,000
PC-9801NS/T(386SX/20MHz/640KB)	¥288,000▶	¥47,000
PC-9801NS/T40(386SX/20MHz/640KB/40MBHD)	¥398,000▶	¥53,000
PC-9801NS/L40(386SX/20MHz/40MBHD)	¥398,000▶	¥52,000
PC-9821Nd/340W(486SX/33MHz/5.6MB/340MBHD/Win3.1/STNカラー)	¥468,000▶	¥128,000
PC-9821Nd2/5(486DX2/50MHz/8MB/540MBHD/Win3.1) 新古品	¥268,000▶	¥155,000
PC-9821NP/340W+4MB(DX4/75MHz/9.6MB/340MBHD/PCMサウンド/TFTカラー)	¥770,000▶	¥208,000
PC-9821NP/810W+4MB(DX4/75MHz/9.6MB/810MBHD/PCMサウンド/TFTカラー)	¥1,020,000▶	¥228,000
PC-9821Lt2/3A(486DX2/50MHz/8MB/340MBHD/TFT/Win3.1/一太郎/ロータス1-2-3)	¥378,000▶	¥148,000
PC-9821Lt/540A(486DX2/50MHz/8MB/540MBHD/STNカラー/Win3.1/一太郎/1-2-3)	¥488,000▶	¥158,000
PC-9801T/W2(ラップトップ:386SX/16MHz/640KB/3.5FD×2)	¥548,000▶	¥27,000
PC-9801T/W5(ラップトップ:386SX/16MHz/1.6MB/40MBHD)	¥758,000▶	¥32,000
PC-9801T/F5(ラップトップ:386SX/16MHz/1.6MB/40MBHD/TFTカラー)		¥49,000
PC-386LS-STD(エプソン)(ラップトップ:386SX/16MHz/640KB/LCD白液晶/3.5FD×2/マニュアル欠品)		¥20,000
PC-386NOTE A(エプソン)(386SX/16MHz/640KB/サイドライト付白液晶)	¥238,000▶	¥38,000
PC-386BOOK L(エプソン)(386SX/16MHz/640KB/3.5FD×2/8階調白液晶)	¥378,000▶	¥29,000
Think Pad 320(I.B.M.)(486SLC/25MHz/10MB/340MBHD/LCD16階調モノクロ9.5インチ)		¥78,000

ハードディスク

商品	標準価格	販売価格
PACK NV-200(内蔵HDD:98NOTE用200MB)		¥13,000
BLT-N340(内蔵HDD:98NOTE用340MB)		¥19,000
PC-98FELLOW/MATE用内蔵HDD 120MB▶ ¥9,000/240MB▶		¥13,000
Cフラット40(PC98RA, DA内蔵40MB)		¥5,000
PC-9801ES-35(PC98ES内蔵40MB)		¥5,000
INTER-180FS(PC98FX, FS, FA内蔵120MB)		¥18,000
PC-HD100FB(PC98FA, ASファイルベイ100MB)		¥12,000
PC-HD100RB(98外付用HDD:100MB、SCSI-I/F付)		¥14,000
LHD-S100N(98外付用HDD:100MB、SCSI-I/F付)		¥13,000
PCLHD4(エプソン)(386LS, 286LS内蔵40MB)		¥6,000
V6-850-5L(98, EPSON対応外付用HDD:850MB, SCSI2-I/F付)		¥28,000
V3-1060-5L(緑電子)(98外付用HDD:1GB, SCSI2-I/F付) 新古品		¥35,000
XM-5522B(東芝)(DOS/V内蔵用6倍速CD-ROM)		¥12,000
CXA-602(緑電子)(98, DOS/Vノート対応4倍速外付けCDSCSI-2カード付) 新古品		¥28,000

プリンター (レーザープリンタはトナー別途販売)

商品	標準価格	販売価格
PC-PR150N(A4対応日本語熱転写プリンタ)	¥74,800▶	¥8,800
PC-PR201G(136桁シリアル:漢字55字/秒)	¥158,000▶	¥19,000
PC-PR201/60(136桁シリアル:漢字60字/秒)	¥158,000▶	¥24,000
PC-PR201/63A(136桁シリアル:漢字63字/秒)	¥158,000▶	¥34,000
PC-PR201J(136桁シリアル:漢字65字/秒)	¥215,000▶	¥32,000
PC-PR201X(136桁シリアル:漢字80字/秒)	¥275,000▶	¥37,000
PC-PR201/80A(136桁/カラー24ドット/漢字80字/秒)	¥275,000▶	¥43,000
PC-PR1000(日本語レーザー:A4対応/PC-9801用)	¥259,000▶	¥18,000
PC-PR1000/4(日本語レーザー:A4対応/PC-98用)	¥188,000▶	¥23,000
PC-PR1000/4R(日本語レーザー:A4対応/PC-9801用)	¥178,000▶	¥26,000
PC-PR3000PS(日本語レーザー:B4対応/PC-9801用)	¥620,000▶	¥36,000
BJ-330J(キャノン)(A3対応/モノクロバブルジェット)		¥24,000
LBP-B406S(日本語レーザー:B4対応)	¥588,000▶	¥32,000
LBP-B406E(キャノン)(日本語レーザー:B4対応)	¥588,000▶	¥64,000
LBP-B406G(キャノン)(日本語レーザー:B4対応)		¥75,000

周辺機器

商品	標準価格	販売価格
PC-IN506(カラーイメージスキャナ(マニュアル欠))	¥288,000▶	¥24,000
PC-IN511(ハンディイメージスキャナ)		¥8,000
PC-9821A2-E02(IMBフロッピーディスクインターフェースボードAP2, AP3)	¥17,000▶	¥5,000
PC-9801N-J02(B460インターフェースカードT PC-9821NE, NX/C)	¥69,000▶	¥12,000
PC-9821A-E01(ウィンドウアクセラレータボード)	¥70,000▶	¥12,000
PC-9821A-E09-01(増設VRAMサブボード)	¥60,000▶	¥6,000
PC-9801-29N(GP-IBインターフェース)	¥48,000▶	¥7,000
PC-H98-B03(SCSIボード(CD-ROM及固定ディスク接続用))	¥41,000▶	¥5,000
PC-9821NA-C01(PC-9821NA7, NX/3 増設CD-ROM)		¥9,000
PC-9801-F04(3.5″FDD×1, FX, FS, FA内蔵)		¥6,000
LFD-382F2(外付け3.5″FDD×2)		¥15,000
PC-9831-VW2(外付け3.5″FDD×2)		¥15,000
PC-9831-MF2(外付け5″FDD×2)		¥15,000
PC-FD512(R)(外付け5″FDD×2)		¥15,000
ITM4800(インテリジェントモデム4800bps)		¥6,000
コムスターズ2424/5(モデム2400bps)		¥4,000
PC-9801N-J01(モデムカード2400bps NE, NXC)	¥49,000▶	¥4,000
DF-1414EX(PC-98ノートモデム14400bps)		¥8,800
HUCOM-EX/W(98, DOS/V, MAC用28,800bpsモデム)	¥28,800▶	¥19,800
PC-9872L(マウス)		¥1,000
KSW-C(関西電機)(プリンタ切換器1:2)	¥9,800▶	¥3,000
MDP-31(プリンタ切換器1:3)		¥5,000
HWP-1000SX(プリンタバッファ1MB)		¥8,000
PC-PR201G-04(PC-PR201G用シートフィーダ)	¥30,000▶	¥6,000
PC-PR201GS-03(PC-PR201GS/60A用トラクターフィーダ)		¥4,000
PC-PR2000-05(PC-PR2000用増設ホッパ)	¥20,000▶	¥3,000
PC-PR201/65-11(カラーキットPC-PR201/65用) 新古品		¥8,000

ラムボード

商品	標準価格	販売価格
PIO-9234G-2MF(I/Oバンク方式増設RAMボード2MB)		¥2,000
PIO-9234G-4MG(I/Oバンク方式増設RAMボード4MB)		¥4,000
PC-9801-61U(増設RAMサブボード2MB)		¥4,000
EMJ-1000MK3(汎用1MB)		¥2,000
EMJ-2000L(汎用2MB)		¥4,000
PIO-PC34FX-4M(汎用4MB)		¥8,000
PC-9801ES-01(PC-9801ES2, ES5専用1MB)	¥59,000▶	¥2,000
PC-9801RA-11(PC-9801RA21, 51専用2MB)		¥4,000
MSR-4000L(PC-9801RS専用4MB)		¥8,000
PIO-DS134-4M(PC-9801DS専用4MB)		¥8,000
PIO-DA134-8M(PC-9801DA専用8MB)		¥14,000
EDA-2000(PC-9801RA21, DA専用2MB)		¥4,000
PC-9801FA-01(PC-9801FA専用2MB)		¥4,000
EFS-4000(PC-9801FX, FS専用4MB)		¥8,000
EFA-8000(PC-9801FA専用8MB)		¥14,000
EFB-4M(PC-9801BX2, BA2, BX3, BA3用4MB)		¥8,000
EFB-8M(PC-9801BX2, BA2, BX3, BA3用8MB)		¥14,000
PC-H98/80-B01(PC-H98model80専用2MB)		¥4,000
EHS-4000(PC-H98model60/70/100専用4MB)		¥8,000
EHS-6000(PC-H98model60/70/100専用6MB)		¥12,000
MTA-4000L(PC-9801T/W2, W5, F5, F51専用4MB)	¥34,800▶	¥12,000
CKK-B044(コンパック)(2MBメモリボード)(K038)		¥4,000
592858(I.B.M.)(4MB記憶カード5540/5550/5560用)(K077)		¥8,000
FM60-EM2M(富士通)(2MBラムカード50/60/70HL1用)(K115)		¥4,000
NT34-6M(PC-9801NS/T用6MB)		¥12,000
PC-9801NS/R-03(PC-9801NS/R用4MB)		¥4,000
PC-9801NX/C-01(PC-9801NX/C用1MB)		¥2,000
PC-9801NX/C-04(PC-9801NX/C用8MB)		¥14,000
PC-9821NE-B01(PC-9821NE, NS/A専用4MB)	¥36,000▶	¥8,000
NE34A-8M(PC-9801NS/A用8MB)		¥14,000
PC-9801NS/A-02(PC-9801NS/A用16MB)		¥28,000
PC-9821LD-B01(PC-9821NE3/LD/NA7用4MB)		¥5,000
PC-9821LD-B02(PC-9821NE3/LD/NA7用8MB)		¥9,000
NA34-8M(PC-9801NA専用8MB)		¥14,000
PCBRB41(エプソン)(RAMボード4MB 386NOTEA/286BOOK用)(K049)		¥8,000
PC-9821A-B01(4MB)(PC-9821Ap, As, Ae, BX, BA, FA用)		¥8,000
NE-SIM32-H8M(PC-9821XE, XS, 8MB)		¥8,000
NE-SIM32-H16M(PC-9821XE, XS, 16MB)		¥14,000
FT432-16N(ThinkPad530Cs, PC-9821Lt/Ld/Ne3/Nd2/Na7用16MB) 新品	¥86,000▶	¥16,000

インテル数値演習プロセッサー:各種取り揃えておりますのでお気軽にお問い合わせ下さい。

※掲載価格に消費税は含まれておりません。

ホームページ開設!
http://www.net21.or.jp/~pacific/home.htm

最新価格と目玉商品をすばやくキャッチ!
●年中無休・24時間アクセスOK!
●電子メールでのご注文OK!
●メモリー・周辺機器多数在庫!

パソコン通信
TEL.03-3733-1433
(2400~28800bps)

●全商品保証付き●代金引換システム●土日祝祭日配達OK

ハイテクとハイタッチな心でビジネスをバックアップ

PACIFIC RENTAL
パシフィック レンタル
中古パソコン販売センター

ご注文・お問い合わせ
TEL.03-3733-1441
FAX.03-3733-1440

株式会社パシフィックレンタル 〒144 東京都大田区西蒲田7-20-5 第七醍醐ビル 営業時間/9:30~19:00 定休日/土・日・祝日

リサイクル専科
〜電脳魔窟本舗〜

アイ・ツー 東京1号店

アイ・ツー専科宣言
無個性なパソコンのデパートやスーパーはサヨウナラ
アイ・ツーはすべての店舗を、専科に特化し、ますますセグメント化するユーザーの要求に、答えます.
DOS/専科・FM専科・Mobile専科に続き、IBM専科・SOHO専科・ネットワーク専科・リサイクル専科と続々NEW OPEN!

下取交換 キャッシュバックキャンペーン
（パソコン本体）
(9/1〜9/30)

あなたのパソコングレードアップしま専科?

あなたのパソコンを
グレードアップするには?
メモリの増設?ハードディスクの追加?
CPUを交換?
いろいろ方法はあるけれど
やっぱり下取交換が一番!

キャンペーン期間中は下取金額を20%UP!
下記の20%UP券と一緒に、あなたのパソコンをお送り下さい!
(店頭でもOK)(詳細はTELにてご確認下さい)
決断する時は今!お急ぎ下さい!!

買い取り価格情報

●パソコンソフト

	買い取り価格
悪夢	¥2,000
VIPER-V8 WIN	¥2,700
エデンの香り	¥2,500
女の子の仕組み	¥2,000
痕	¥2,200
暗闇	¥2,500
COIN	¥2,400
追憶	¥2,700
トワイライトホテル	¥2,000
人形使い2	¥2,800
ハーレムブレイド	¥2,200
ビジット	¥2,500
Blind Games	¥2,700
わくわく麻雀パニック2	¥2,200
下級生	¥2,200
ぺろぺろCandy	¥2,200
Magikal Jam	¥2,700
慾	¥2,500
ROSE BLOOD	¥2,700
ギリギリてれふぉんこーる	¥2,200
CROMITII	¥2,200
すすめ超常現象研究部	¥2,000
バトルクイーン	¥2,400
ブルーアイズ	¥2,500
魔人形	¥2,400
夢寂	¥2,800
夕霧	¥2,800
Esの方程式	¥2,200
大戦略V	¥2,700
三国志V	¥2,800
三国志 孔明伝	¥3,500
ルナティックドーン	¥2,500
朱紅い雫	¥3,000
提督の決断Ⅲ	¥2,500
チューンドハート	¥2,000
クラシックロード4	¥2,700
アローン イン ザ ダークⅢ	¥2,500
A.Ⅳ. WIN	¥2,500
リマ ザ トゥルース	¥2,200
ドラゴンロア	¥2,500

●アミューズメントソフト

●プレイステーション買い取り	買い取り価格
スマッシュコート	¥3,000
サムライスピリッツ斬紅朗無双剣	¥2,500
クールボーダーズ	¥2,600
CRW/カウンターレボリューションウオー	¥2,700
NOeL（ノエル）初回限定版	¥3,000
ワールドスタジアムEX	¥2,000
ときめきメモリアル 対戦ぱずるだま	¥3,000
ときめきメモリアル forever with you	¥2,200
鉄拳2	¥2,500
バイオハザード	¥2,700
アイドル麻雀スーチーパイ 2 Limited	¥3,500
STREET FIGHTER ZERO2	¥2,500
OVER BLOOD	¥2,000
戦乱	¥2,500
CREATURE SOCK	¥2,400
月下の棋士	¥2,800
にゃんとワンダフル	¥2,000
ナムコミュージアム vol.3	¥2,500
Dの食卓 コンプリートグラフィックス	¥3,000
タイムギャル&忍者ハヤテ	¥3,000
●セガサターン買い取り	
アルバートオデッセイ外伝	¥2,700
サイバードール	¥2,800
同級生 if	¥3,000
ときめきメモリアル〜デラックス版〜	¥3,000
ときめきメモリアル〜スペシャル版〜	¥5,500
新世紀エヴァンゲリオン	¥2,000
野々村病院の人々	¥2,200
ストリートファイター ZERO 2	¥3,000
ラングリッサーⅢ	¥2,800
ポリスノーツ	¥2,700
ダークセイバー	¥2,600
ときめきメモリアル対戦ぱずるだま	¥2,500
パズルボブル24	¥2,500
ファイティングバイパーズ	¥2,700
マジカルドロップ2	¥2,500
リアルバウト餓狼伝説	¥4,800
ナイトゥルース	¥2,500
サタンボンバーマン	¥2,800
ボディスペシャル264	¥2,500
デストラクションダービー	¥2,500

販売価格情報

●パソコンソフト

	販売価格
下級生	¥4,580
脅迫	¥3,280
バーチャコール2	¥2,980
JONASON	¥1,980
スノーメモリー	¥2,980
フェルミオン	¥1,980
JACK	¥2,580
ワンパラウォーズ	¥1,980
ソーサルキングダム	¥1,980
監獄カントリークラブ	¥2,480
トゥルーラブ	¥2,580
レッスルエンジェルスV2	¥3,580
レッスルエンジェルスV3	¥4,280
メリーゴーランド	¥2,580
LOOP	¥2,480
LEAP	¥2,780
デザイア	¥2,580
OL操作網	¥2,180
D.P.S SG set3	¥ 980
ナイトスレイブ	¥3,280
VIPER V6 WIN	¥3,980
VIPER BTR	¥3,480
文化祭	¥3,880
RE-NO	¥3,480
きらら学園	¥3,980
殻の中の小鳥	¥3,580
アローン イン ザ ダークⅡ	¥2,280
フィニッシュホールド	¥2,280
ピクシーガーデン	¥2,980
銀河英雄伝説Ⅳ	¥3,580
クラシックロード3	¥2,980
ウイニングポスト2+	¥3,580
大戦略 for WIN	¥4,280
柿木将棋	¥5,980
政界立志伝	¥3,980
ブランディッシュ2 リニューアル	¥3,980
MSフライトシミュレータ Ver5.0	¥4,980
ルーニーラビリンス	¥4,980
HELL	¥3,980
プロの碁EX	¥5,980

●アミューズメントソフト

●プレイステーション売価	販売価格
闘神伝	¥ 485
フィロソマ	¥ 970
サイバースレッド	¥ 970
闘神伝2	¥ 980
ナイトストライカー	¥1,880
キリーク・ザ・ブラッド2	¥1,941
テーマパーク	¥1,980
TOBAL NO.1	¥2,980
ウルフファング空牙2001	¥2,980
卒業 クロスワールド	¥3,280
ハイパーオリンピックインアトランタ	¥3,480
ときめきメモリアル forever with you	¥3,980
ポポロクロイス物語	¥3,980
刻命館	¥3,980
ワールドスタジアムEX	¥3,980
KING 'S FIELD3	¥4,280
クールボーダーズ	¥4,280
サムライスピリッツ斬紅朗無双剣	¥4,280
CRW/カウンターレボリューションウオー	¥4,380
NOeL（ノエル）初回限定版	¥4,880
●セガサターン売価	
出たな!ツインビーヤッホー	¥ 880
リグロードサーガ	¥ 780
ガーディアンヒーローズ	¥1,980
バーチャ ファイター2	¥1,980
セガラリー	¥1,980
餓狼伝説3	¥1,980
トア	¥2,980
パンツァードラグーンツヴァイ	¥2,980
バーチャファイターキッズ	¥3,580
デカスリート	¥3,780
きゃんバニー プルミエール	¥3,980
ソード & ソーサリー	¥3,980
サイバードール	¥4,280
野々村病院の人々	¥3,980
新世紀エヴァンゲリオン	¥3,880
神秘の世界エルハザード	¥3,980
アルバートオデッセイ外伝	¥4,280
ファイティング バイパーズ	¥4,280
ラングリッサー 3	¥4,580
ポリスノーツ	¥4,580

この価格表は8月31日現在の価格です.相場により価格が変動しますのでお早めにどうぞおいでなさいまし.

アイ・ツー東京買い取りセンター
03-3254-1214
東京都千代田区神田佐久間町1-17

買いたいアナタは
激安中古品・全品動作保証付き
※必ず在庫と価格をお電話でご確認下さい!
まずお電話下さい!
03-3254-1214
東京都千代田区神田佐久間町1-17

売りたいアナタは

アイ・ツー買取り&下取りシステム

●迅速査定、送料金手数料当社負担(但しお支払い時)

1
宅急便、郵便小包で商品をお送り下さい。(所要日数2〜3日)
お近くの方は、身分証明書を持って直接お持ち込み下さい。
※下取りご希望の方は、事前にお電話下さい。
※着払いのお荷物は受付できませんのでご注意下さい。

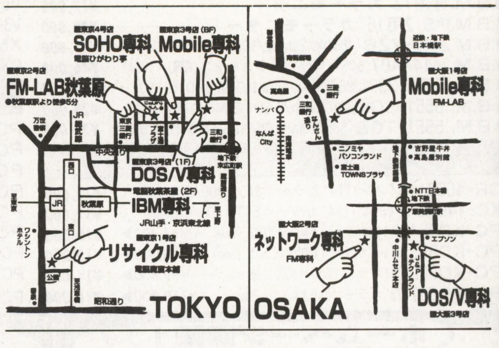
2
荷物が到着次第査定し、買い取り金額を往復ハガキでご連絡します。(所要日数1〜2日)
※即日査定が原則ですが、都合により多少お時間をいただく場合があります。
※下取りご希望の方は、交換差額をお電話でご連絡します。

3
ハガキをご返送下さい。買い取り金額をご了解いただける場合振込口座をご指定ください。買い取り金額をご了解いただけない場合お荷物をお返しします。(送料はご負担いただきます)

4
ご指定の口座へお振込します。送金手数料は当社が負担します。ご指定いただいた口座の番号や名義人等に間違いがあった場合、再手続きの手数料はご負担いただきますのでご注意下さい。
※ハガキの到着順にお振込手続きいたしますので、お早めにご返送下さい。

★ここ読んでネ★
＊高額買取のコツは…(買取のお・約・束)
その1…箱、説明書をそろえよう
その2…高校生以下の人は、保護者の承諾書が必要!
その3…付属品は有るだけつける。(箱、説明書、CDの帯など)
その4…できるだけキレイして売ろう。(ピカピカに。)
その5…CD-ROMは、キズが有ると買取出来ません。(大事にね。)
その6…いらなくなったら、すぐ売ろう。(売り時が大事!早さは命!)
その7…買取金額は市場の相場によりドンドン変わります。従って、お電話でお答えした金額は、その日限りとさせて頂きます。
その8…アイ・ツーで売ろう!!(これが1番大事。)

- ソフトは箱、説明書がないもの、破損のひどいもの、ディスクやCDにキズのあるものは買い取りできませんのでご注意ください。
- パソコン本体、周辺機器は箱がなくても買い取りいたしますが、輸送の際の破損については責任を負いかねますので、厳重に梱包してお送り下さい。
- 18才未満の方は保護者の方がお申し込み下さい。
- 箱の中に、名前・住所・TEL・生年月日・商品名を書いた紙を入れて送って下さい。無い場合は買取りできませんのでご了承下さい。
- ソフトの場合は5本以上でお送り下さい。



年中無休
Information & Interface
株式会社 アイ・ツー

キリトリ……キリトリ……キリトリ
下取交換キャッシュバックキャンペーン
〜20%UP〜
査定部に商品と一緒にお送り下さい
(査定後不可)
(H.8.9.30まで有効)

皆様に親しまれて15年!15THフェア!!

リスト以外にも豊富に取揃えてあります。 EYE-NET情報FAXでは、最新の価格、在庫等、リアルタイムに入手できます。(下記参照)

アイレム

イメージファイト	10K
迷宮島・妖獣伝	各5K
アールタイプ	10K
〃 〃 レオ	15K
ビジランテ・大工の源さん	各3K
サンダーブラスター	10K
ロードランナーⅠ・Ⅳ	各28K
ロードランナーⅡ・Ⅲ	各18K
スペランカー	12K
スパルタンX	8K
四川省	3K
フック	12K

SNK

カイロスの館	5K
名人戦	3K
ネオジオ業務用	
MV-1 基板(FM音源)	18K

業務用カセット竜虎の拳Ⅱ・サムスピ・ガロウSP・スーパースパイ・WHⅡ・ゴーストパイロット各2K
F,H,ダイナマイト・WHⅡJET・ガンガン行進曲・ガロウⅢ 3 パワースパイカー2・ダブルドラゴン・WHパーフェクト 各3K

カプコン

クイズ三国誌・殿様の野望	各2K
1942	8K
1943	12K
サイドアーム・虎への道	各 8K
ストリートファイター	18K
SF-Ⅱ ダッシュ	6K
〃 ターボ	8K
天地を喰らう	25K
バース	20K
キャプテンコマンド	15K
キングofドラゴン	12K
ガンスモーク	38K
エグゼドエグゼス	38K
エリア 88	28K
チキチキボーイ	25K
ヴァンパイアハンター	特価
エイリアンVSプレデター	特価
SF ゼロ	特価
CPⅡ 各種	大特価

TOA PLAN

ゴークス(レバー対応)	3K
ドギューン	10K
達人	5K
達人王	10K

コナミ

ヘクシオン・クォース	各5K
パンクショット	3K
新入社員とおる君	10K
ストラテージX	25K
グラディウス(電源H付)	35K
〃 〃 Ⅱ	35K
〃 〃 Ⅲ	25K
スーパー亀忍者(TMNT)	8K
スクランブル	18K
ファイナライザ・ブーヤン(c)	各8K
パロディウスだ	6K
出たなツインビー	10K
ゼクセクス	20K
極パロ、ツインビーヤッホー、対戦ぱずる玉	ロムボード 各1K
サラマンダ2	ロムボード 2K

ジャレコ

プラスアルファ	28K
セイントドラゴン	10K
スーチーパイⅡ (ROM)	3K
P-47エイシス(ROM)	3K
湾岸戦争 (ROM)	3K
ゲーム天国 (ROM)	5K
メガシステム32マザー	格安

セガ

脱子ちゃん雀荘 H付	10K
時の戦士・ザクソン	各10K
ファンタジーゾーン	15K
タイムスキャナー16B	5K
カルテット 2 16A	18K
コラムス	3K
コラムス2・タントアール	各2K
テトリス	3K
イチダントアール	5K
オーライル・タフターフ	各5K
シャドーダンサー	8K
テディボーイブルース	38K
青春スキャンダル	25K
ピットフォールⅡ	38K
ロボレス2001	15K
バーニングライバル	15K
スパイダーマン	15K
バーチャファイター (別筐体+コンボ専用ハーネス付)	15K

タイトー

スペースインベーダーCL	25K
クイックス 純正	18K
ジャングルキング	25K
アルペンスキー	25K
メイズオブフロット	5K
奇々怪界	10K
ガルメデス	3K
タイガーヘリ	5K
べんべろべー	18K
ハレーズコメット	12K
ジョリージョガー	38K
シーファイターポセイドン	18K
ファイティングホーク	3K
功里金団	3K
バブルボブル	28K

スラップファイト	5K
ヒットジアイス	3K
ドクタートッペルの大冒険	5K
マスターオブウエポン	8K
女三四郎	18K
究極タイガー	8K
アラビアンマジック	15K
ライトブリンガー	25K
グリッドシーカー	18K
レイフォース	25K
リングレイジ	8K
モータルコンバット	8K
アルカノイド S付	5K
ヴォルフィード	5K

F-2 マザーボード付

ブリルラ	48K
メタルブラック	38K
ガンフロンティア	35K
ミズバグ大冒険	8K
キャメルトライ センサー付	10K
MJ-12・ダイノレックス	各5K
デッドコネクション	5K
ドンドコドン・麻雀クエスト	各5K
※ マザー不要の場合	-2K
F2マザー	3K(大基板)

F2-SUB

クレヨンしんちゃん.クイズHQ.クイズ人生劇場 .ゆうゆのクイズ クイズクエスト 地球防衛軍 栄光の甲子園 トキメキチャート ファイナルブロー 各1K

F3-SUB

ダライアス外伝	5K
バブルシンフォニー	3K
エレベーターActリターン	3K
逆鱗弾	3K
他、各種格安	F3マザー特価

デコ

空手道	10K
カルノフ	15K
ロボコップ・デスブレイド	各8K
ダークシール	12K
ワンダープラネット	8K
アクトフェンサー	5K
クルードバスター	8K
タンブルポップ	5K
ウルフファング	35K
ジョー&マツク	15K
ロボコップ2	25K

テクノス

くにお君	6K
ダブルドラゴン	3K
ドッチボール	2K

ニチブツ

SF-X	88K
アームド エフ	5K
テラクレスタ(FM音源版)	10K
ハイホー・ハイホーⅡ	各1K
五目ならべ(連珠)	5K

UPL

シュトラール	10K
ムスタング	10K
バンダイク	3K
タスクフォースハリアー	5K
ゴモラ	5K
アクロバットミッション	3K
ノバ2001	10K
アトミックロボキット	8K

新品(箱入)

スラップショット	5K
四川省 Ⅱ	7K
ぐっすんおよよ	5K
連珠貴族(五目並べ)	5K
ブレイガールⅡ	5K
※Ⅰのロムキット 付	
アースジョーカー	7K

テクモ

忍者龍剣伝	5K
スーパーピンボールアクショ	5K
シルクワーム	5K
タンクバスターズ	5K
ジェミニウィング	8K
アルゴスの戦士	15K
ボンジャツク	18K

ナムコ

パックマニア	15K
ロンパーズ	20K
ブレイザー	20K
メルヘンメイズ	25K
妖怪道中記	10K
ワルキューレの伝説	38K
リブルラブル	28K
ギャプラス	28K
ドラゴンバスター	38K
コズモギャングザパズル	5K
エメラルディア	5K
ドラゴンセイバー	35K
ドルアーガの塔	38K
アサルトパネル、+ロム付	58K
ゼビウス	15K
ディグダグ(許諾アタリ製)	8K
ラリーX許諾MIDWAY	15K
ギャラガ	12K
ギャラクシアン(c) PⅢ	10K
ホッピングマッピー	88K
トイポップ	88K
グレートスラッガー94	3K
ワースタ 95	3K

ユニバーサル

Mr.Do! (c)	5K
Mr.Do!vsユニコーン	12K
Mr.Do!ワイルドライド	15K
ジャンピングジャツク	18K

その他

サボテンボンバース	12K
五月陣戦	8K
ウルトラマン・クラックス	各2K
ポラックス・干支物語	各3K
SDガンダム	2K
スパイナルブレイカーズ	2K
ブレイゾン・オーマイガー	各2K
ドンキーコング	38K
〃 〃 Jr.	28K
ソニックウイングス	10K
フューチャースパイ	12K

その他

ファイアーバード(c)	18K
クレージコング	12K
戦国エース	18K
レッド UFO	25K
アグレス・サダリ	各5K

—珍品・逸品—

シルバーランド	38K
バーディ	12K
ボレンチ	28K
スカイアーミー	58K
Qバート	58K
Qバート (c)	28K
タイムアタッカー (ブロックゲーム VR付)	15K

麻雀 格安在庫多数有り

ハンディタイプの麻雀用コントロールパネル(ハーネス付)は、6K
アイドル麻雀放送局,ファンクラブ夏物語,個人教授,麻雀フライデー,ビタミンC,大霊界,大予言,ねるとん牌鯨団, 各1K 麻雀学園,七次元の妖精,スーパーリアルP2,各2K トリプルウォーズ,コミック劇場,クラブ90,サーキットの女豹、華の舞、舞妓花 3K スーチーパイ 8K,スーパー○禁版 15K,レモンエンジェル8K ミラージュ妖獣伝 3K ファイナルロマンス 8K
SリアルⅢ10K,SリアルⅣ10K,SリアルⅤ20K

大型機の迫力が家庭で

ダライアス(3画面) EXT,ロム付	38K
アフターバーナー Ⅱ セガ (a)	15K
ギャラクシーフォースⅡ (a)	25K○
ストライクファイター セガ (a)	28K○
ウイニングラン91 ナムコ (a)	15K○
ウイニングラン鈴鹿 ナムコ V21(a)	48K○
スターブレード ナムコ V21(a)	48K○
エアーコンバット ナムコ V21(a)	48K○
ソルバルウ ナムコ V21(a)	48K○
ナイトストライカー タイトー	38K○
ギャラクティックストーム	38K○
スーパーモナコGP セガ (a)	10K
ウォーリァブレード(〃) タイトー	10K

各TV出力の切替えスイッチ(3画面の1つを出力)TVは、1台でOK!
画面切替えハーネス付

COMBO AV 専用ハーネス 付

画面切替えハーネス付
COMBOAVの3トリガーを押すごとに画面が変わります、操作性抜群(TVは1台でOK) 2台も可

大型筐体の基板は動作しないコントロールBOXもあります。ご注意下さい。

御注意
○印のPCBはCOMBO AVの標準電源で動作します。
他社のコントロールBOXでは動作不能の機種もあります。
(a)の表示はコンボ以外では音声アンプが必要。(+3K)
他社のコントロールBOX用の中間ハーネスは2K増しです

他社のコントロールBOXにも対応

全商品消費税込みですサービスカードで5%~8%の割引

在庫確認は必ずして下さい。 通販の場合は、①現金書留②代引宅配便(ペリカン便)があります。 代引便利用の場合、代引手数料が1K加算されます。送料は1万円未満の注文のみ1K。1万円 以上は不要。 サービスカードの発行は10Kで¥500(1点) 以降 5K増す毎に¥500(1点)が、加算されます(中古基板に限定、新品、サービス品は別途となります)
※COMBO AV専用の中間ハーネスは2Kです。

分割払いも利用できます。

基板高価買取 COMBO AVを御買上の方に、ゲーム基板(JAMMA規格コネクター)+JAMMAハーネスをサービス(基板の種類は指定できません)

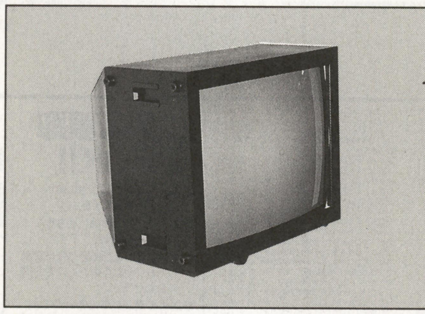
定休日 日曜日(祭日は営業)

★初心者大歓迎★ これから基板を始めたい方に詳しい資料を差し上げます。80円切手2枚同封の上、お申込下さい。

SHOPでは、展示説明もしています。お気軽にご来店ください。

25インチカラーモニター発売中

■仕様
◇スチール製キャビネット入り ◇15,24kHz両用
◇25インチ フラットスクエアブラウン管
◇サイズ(W)580×(H)450×(D)450mm 35kg
◇入力 RGB21PIN,15PIN 2方式
※各種コントロールBOXは勿論、スーファミ、サターン、プレイステーション可。
◇各種調整が全て外部より可能
◇縦画面、横画面いずれも可能(縦おき、横おき)
◇画面の斜め置きが可能(約65度)ゲームマシンの雰囲気が味わえます。



新品 定価¥88,000 (1年完全保証)税・送料別
中古 定価¥48,000 (程度上)税・送料別

専用筐体登場!! 中古、程度良

ナムコ
18インチコンソレット筐体
サターン、プレステ用の1レバー8ボタンハーネス(各1万円位)別売
¥30,000(税・送料別)
(H)1080×(W)320×(D)420
重さ60kg(一般家庭では、60kgまでが限度です。25インチ、29インチ筐体は100kg以上あります。)

驚異のシンクロ連射
新型 SUPER コンボAV 価格据置

映像信号(シンクロ)より、オートトリガーのパルスを取り出していますのでトリガーのバラケ、途切れがなく、その上、超高速(MAX60発/秒)でオートトリガーを利用できます。
ゲームの種類により、トリガーモードを自由に最適値に設定できます。(16段階調整)

★ゲームライクなスペシャルバージョン出現★いちばん新しいコントロールBOX="COMBO AV"★高画質なS端子対応

すべてが標準装備 (本体保証1ヶ年)
COMBO AVの機能(サイズ W:500 D:200 H:155mm)
◆2·4·8方向切換付ジョイスティック
◆フルレンジ10CMスピーカー×2による迫力のサラウンド&ステレオ、TV、ラジカセヘッドフォン接続可。録音もOK!!
◆高出力電源(国産品)で安定した画像、余裕のパワー
◆電源出力のチェック機能(発光ダイオード表示)各電源ラインに安全ヒューズ付(取替もワンタッチ)
◆S端子、VIDEOに対応する高性能ビデオコンバータ使用, ビデオ録画もOK!!
◆保守調整は全て外部より可(ヒューズの取替も外部よりワンタッチ)
◆1P、2Pのトリガーボタンのすぐ上に各スタートボタンを配置, コンティニューがとてもし易くなりました。

※パソコン用モニター(15kHz対応のみ、400ライン専用は不可)も使用できます,
※シンクセパレーター(2,000円増)を使用すればKD862 863等も高画質でゲームがプレイできます,

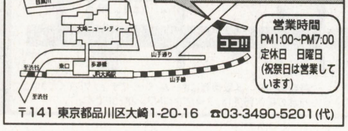
12ボタン全てオートトリガー可。
60発/秒(MAX)の比類なきシンクロオートトリガー

中古基板情報はFAXで!24時間OK!

●操作方法●
1 FAXの受話器をとってください。
2 0990-61-8888をダイヤルしてください。
3 60110の番号と#を押してください。
4 ピーという発信音がしてからスタートボタンを押し、受話器を置いてください。
5 FAXからあなたの欲しい情報がその場でお手許へ!

新型コンボAV発売中!!

満足のいく性能で安心価格全て接続ケーブル付
"コンボAV" ストⅡ仕様(12ボタン)
●Vタイプ(S端子、ビデオ対応)…………¥30,000
●VRタイプ(上記両方対応)………… ¥33,000
●RGB 21PIN、15PIN ケーブル別売…¥3,000



〒141 東京都品川区大崎1-20-16 ☎03-3490-5201(代)

(株)キョーワ インターナショナル
〒141 東京都大崎郵便局私書箱11号(東京都品川区大崎1-20-16)
在庫確認、代引注文その他質問なんでも……………
TEL.03-3490-5201(代) FAX.03-5496-1047

NEW-HITソフトを 新品特価で 全国通販

特 典（ソフトのみ）
●2万円以上 500円引き
●3万円以上1000円引き
●5万円以上2000円引き

Windows3.1,95 or Macintosh

14,800円アクアゾーンVer1.5デラックス版,（コンパクト版5,380円）
15,600円アクアゾーン1.5WinEXPOスペシャル（各3,980円オプション）
11,840円プリンスメーカー2, NEW碁キチくんVer2.0,
各11,430円三国志Ⅴ, 大戦略Ⅴ－Ⅴパック, 三国志英傑伝,
SIM CITY2000CDコレクション, TEO-もうひとつの地球,
各10,580円プロフェッショナルベースボール1996, 将棋最強2,
Winning Post2 PLUS Withパワーアップキット, 柿木将棋Ⅱ,
風雅対局本因坊, MS-GOLF Ver2.0,
各9,780円大戦略Ⅴ, ウイニングポスト2プラス, 三国志孔明伝,
提督の決断Ⅲ, スーパーリアル麻雀PⅤ, ザ・コンビニキャンペーンセット,
白き魔女, 信長の天翔記Withパワーアップキット（95専）, AI囲碁5,
森田将棋, 卒業アルバム,（9,980円ナポレオン皇帝の謎）
各9,120円ザ・コンビニキャンペーンセット, GOKKO3完全版,
サイバーストーム（日本語版）, シバースー呪われた博物館,
各8,530円スターウォーズレベルアサルトⅡ, VRアニメアート,
サイレントサンダー, マイホームドリーム2, クラシックロード4,
各8,380円ポリクローム, 雀帝2, 花火職人になろう,
各8,120円メリクリウスプリティ, トータルディストーション, 卒業2,
ファイナル・DOOMブリッツシュトラーセ, ゾークネメシス,
ルナテックドーン・トレジャーセット, ロスクアルバ2, H（ガイナックス）,
サラブレッドブリーダー, TOWER Ver1.2, エーベルージュ,
卒業グラデュエーションR, ファーランドストーリー～狂神の都～,
各7,830円アマランスKH, 必殺パチンココレクション, デイトナUSA,
SILENT NOVA, ハイパープラネット2, エアーマネジメント96,
DOOM2, SIM TOWN（95専）, SIM CITY2000スペシャル（95専）
ゲームの鉄人・THE上海, THE10ゲームズ, 対戦詰将棋,
ロンメル装甲師団1941, 大航海時代Ⅲ, ケルトの聖戦,
各7,530円白日夢～ヴァーチャルアイドル小田桐舞, 女傑になろう,
各7,250円インディカレーシング2, 天地無用！in LOVEごくらくCD-ROM,
人生プロレス, タクラマカン, メルティキューブ, MK3,
ピットフォール, Klik&Play, 上海グレートモーメント,
各6,830円ルナテックドーン, 釣道～海釣り編～, AIⅤ,
スーパーエアーコンバット蒼空の覇者, トロフィーバス,
各6,630円同窓会, ブラインド・ゲーム, ウェーバー, ブルーアイズ,
バーチャルめもりある, BLUE EYES, 悪夢95,
夢見坂コレクションズ, 乱蝶, VISITTE－ビジット,
きゃんきゃんバニー1 PRIMO, トワイライトホテル, Diver's,
VIPER-V10, 雫・95, 妖女乱舞, グロリア,
ここは楽園荘2, 林間学校, VRデート・五月倶楽部,
禁忌－タブー, 彼女達の事情, リビドー7 IMPACT,
THE NEED FOR SSPEED SE, 痕－きずあと,
亜美ときめきパソコンプリンセス, 雀姫～レディスマージャンリーグ,
各6,430円ザ・コンビニ, スタンバイSay You！
アドバンストメビウスリンク2, 3Dムービーメーカー,
各5,850円裏マンション発禁, まんぐり, 注射器, 監禁,
霧島診療室の午後, Gの極北, 鹿苑館奇譚,
漂流, 女医・美奈子, メーキング・Candy,
転校生, 快楽の学園, VIPER V6, V8, フォーチュンラヴァー,
野々村病院の人々, 河原崎家の一族大ひんみん王,
マルキン4, リザレクト, 花札でPON！,
女の子の仕組み, ACE of SPADES, 学園ソドム, むさぼり,
カミング・ハート, 妖鬼討伐忍法帳, 館（やかた）,
ザ・レジェンド・オブ・EDEN2, ももこちゃんfor me見習い看護婦,
世界の車窓から・中国編, スイス編, イギリス編, 特別編,
各5,620円新世紀エヴァンゲリオンコレクターズディスクVol.1～4,
メビウスリンク2, 3Dアトラス, 超神伝説うろつき童子1, 2, 3,
各5,280円トレインシュミレーター中央線, 東海道211系, 東北本線,
時を超えた手紙, 三国志Ⅴパワーアップキット, D・P・S全部,
クロンドール課外授業, インモラルスタディ, 白川玲子,
まねき猫小判, 琥珀色の遺言, マンハッタンレクイエム,
リングアウト, マーダークラブ, 放課後は別の顔,
バーチャコール2, かると赤ずきんチャチャ, 遊人・校内写生,
各4,980円うきうき釣天国2・波止の五目釣り, 1・幻の天狗池,
ツボリラクゼーション, ウエルネスヨーガ, うきうき釣り天国3,
コロナイゼーション日本語版, コンフィグ・ロム, トランプワールド,
パチンコ道場, ぷよぷよ, リターンオブアーケード,
各4,680円銀河英雄伝説スクリーンセーバーVOL2, ペーパーブレーン,
各4,480円Doki Dokiバケーション, バーチャコール, ESCAPE！,
各4,120円全国制服美少女グランプリVol.0, 1, 2, 3, 4,
各3,980円ザ・コンビニパワーアップキットVol.1, ゴーリーゴーストゴール,
ときめきメモリアルスクリーンセーバー集Vol.1, 真妖獣教室2,
真淫獣学園3, フェアリーテールREMIX1, 2, アニメ美人,
各3,430円S・A・4, 酒楽, DOGZ, 脳内射精2,
各3,120円Erect Magazin14～16, SHYピンクページ2,
官能女体倶楽部2, SHYベストコレクション3, 舐る3,
制服の狂艶, ブルセラアドベンチャーⅡ, PUSSY BINGO,
各3,000円宇宙怪盗ファニーBee, アンヴィバレンツ, ランス4.1, 4.2,
あゆみちゃん物語, 真妖獣教室3, エスケイパーダブル,
24,800円ロータススーパーOffice96, 14,800円スーパーKidVer2.0,
28,800円F-BASIC for Windows, 12,980円PAINT SHOP PRO Ver3.2,
各3,490円シンフォレスト最新作…ラッセン作品集, イバラードの旅,
イーハトーブ詩画, 集雲の信号, ヨーロッパアルプス,

PC-9801（5″or3.5″）シリーズ

各11,980円各Withパワーアップキット…三国志Ⅴ,
信長の野望天翔記, 提督の決断Ⅲ,
各11,430円三国志Ⅴ, プリンセスメーカー2, 囲碁Ⅳ,
各10,330円アイドルプロジェクト2, クラシックロード4,
各9,580円ブランディッシュVT, 朱紅い雫, 忘えぬ炎,
各9,880円銀河英雄伝説Ⅳ, 太平洋の嵐2, 森田将棋5,
各8,980円ウイニングポスト2PLUS, パワードール2, デッドフォース,
ガーディアンリコール, アマランスⅣ, KH, 紺碧の艦隊2パーフェクト,
各8,530円メルテイランサー, ローマは一日にして成らず,
シムシティ2000DX, ハハ艦隊物語, 空軍大戦略,
各7,780円ラストガーディアン2～黄金の封印～, 龍王三国志, 維新開国,
大航海時代Ⅱ, 大江戸ルネッサンス, 後漢志, デュエルサクセション,
ファーランドストーリー神々の遺産, 大地の絆, 獣王の証,
各7,480円VIPERV16, 人形使いⅡ,
各7,120円下級生, 同級生, こうかん日記第2章,
パワードール2DASH, アドバンスドパワードール2,
各6,980円幻世喜譚, 夕霧, ザナドゥ, ザナドゥ2リミックス,
銀白色の楽園, エーゲ海の雫, 迷宮学園祭,
各6,630円追憶－ついおく, WAVER, まじょっ子ぱらだいす,
VISITTE（ビジット）, 赤い水晶の瞳, ぺろぺろキャンディー,
暗闇－くらやみ, まじかる・パニック, 痕～きずあと, 魔人形,
パニックドールズ, バトルクイーン, 猟奇の鑑,
ハーレムブレイド, ナイトスレイブ, クロンドール,
遺作, グロリア, EVE, バーチャコール2, 高校教師,
カスタムメイト3, 好き！, ペルソナ, ブリガンティ, 肉体漂流,
メモリーズリフレイン, ブルーアイズ, 悪夢,
各6,120円ブランディッシュリニューアル版, ロクスアルバ外伝,
各5,850円Be-Yond, メイキング・キャンディ, COIN－コイン,
柊坂の旧館, 双姦－そうかん, 漂流,
裏マンション発禁, チェリージャム, 文化祭, 拘束超人,
トラベルジャンクション, VIPER・BTR, エスケープ！緋色の姉妹,
RE-NOステインアライブ, 花丸でPON！慾－むさぼり, 緊縛の館,
デンジャラスらんちぱっく, 憂楼（ユーロウ）, Pia・キャロットへようこそ,
女の子の仕組み, 注射器, パパラッチ, ESの方程式,
トワイライトホテル, 卒業旅行, 殻の中の小鳥, 香奈子,
SEX2, 魅惑の調書, パラダイスコール, 脅迫,
ここは楽園荘2, TANIA～タニア～,
各5,680円SEEK, 学園ソドム, 墜落の国アンジー, RR,
各5,250円パワーアップキット（三国志Ⅴ, 提督の決断Ⅲ）
ギリギリ・てれふぉんこーる, 王羅源史の章, CROMITH,
各4,480円ラブィーニ, Winning Post2 Plusパワーアップキット,
すすめ！超常現象研究所!!, ピルケース,
ツーショットダイヤル2, メモリー1/4～4/4,

――特価品コーナー 3.5″――

各2,980円卒業写真・美姫, あにまーじゃんXパーフェクトファイル,
PONKAN, まゆみ（18禁）, ゆかのフシギな体験（18禁）
各3,980円電撃ナース, ねこまんまEX, ぽわぞん,
キャッツパート1, ストロベリー大戦略, 麻雀夢,
各4,980円ザナドゥ2リミックス, ブロッククエストⅤ, ナイト雀鬼2,
エクシードジャック・パチンコカジノポリス, 闘牌遊戯,
各5,980円パチスロ飛翔伝・鮫, クイズ知略の覇者～三国志,
ブラフ・超神伝, デルフォイの神託（光栄・クイズAVG）
CRWメタルジャケット, 魂の門, エクスランダー（RPG）
各6,980円ストロングホールド皇帝の要塞（RPG）, 関ヶ原,
織田信長, プレイメーカーフットボール, スタークルーザーⅡ,
各8,280円メルティランサー, ウイニングポスト2PLUS,
ソードダンサー凶刃の女神, ウィザードリィーDARK SAVANT,
アローン・イン・ザ・ダーク2, メンゾベランザン闇の章,
3.5″, 5″特価品カタログ80円切手2枚同封下さい。

PC-9821シリーズ（CD版）

各11,480円提督の決断Ⅲ, 三国志Ⅴ, 銀河英雄伝説Ⅳ EX Set,
10,880円プロフェッショナルベースボール1996,
9,880円銀河英雄伝説Ⅳ, ジェットストリーム（3.5″）, 忘れえぬ炎,
神王伝説クリスタニアDX, 英雄伝説Ⅲリニューアル版,
MS・フライトシュミレーターVer5.0（3.5″）, 卍PSY幽記,
ブランディッシュ3リニューアル, 太平洋の嵐2,
各9,430円紺碧の艦隊2パーフェクト, ガーディアンリコール,
各8,530円魔法少女プリティサミー前編, 後編, ブランマーカー2,
各7,830円デュアルサクセション・プラスキット, TFX日本語版,
各7,380円ブランディッシュVT, メリーゴーランド,
各6,680円VISITTE－ビジット, バウンティはんたあルディ,
VIPER CTR～あすか～, 闘神都市Ⅱ,
林間学校, ここは楽園荘, 2, ムーンナイトエナジー2,
憂楼－ユーロウ, デリシャスらんちぱっく, 夢の精,
各5,850円花札でPON！, RE-NO・ステインアライブ,
ぷよぷよ通, 注射器, Piaキャロットへようこそ,
各5,480円堕落の国アンジー, 学園KING, 夢幻泡影,
各4,480円ピルケース,（各8,830円オルゴール, AYA－アヤ）,
各3,840円ポニーテールアンソロジー, Vol1, 2, 3, ヴィーナスセレクト,
各3,000円ランス4・1, ランス4・2, プロスチューデントG,
拘束, 画廊, 濃縮版, あゆみちゃん物語, ファニーBee,

PC・DOS/Vパソコン

各9,780円銀河英雄伝説Ⅳ EX, TFX EF2000,
各8,330円レベルアサルトⅡ, サイベリア2, シムシティ2000DX,
サイレントサンダー, スカイフォース, TOWER,
各7,830円ファーランドストーリー伝記, StarFighter3000,
ウエアウルフVSコマンチ2, レッドゴースト,
WIZARDピンボールコレクション（コントローラ付）, デュエルサクセション,
各7,530円インディカレーシングⅡ, 同級生2,
各6,980円POWER DOLL2 DASH, グランプリⅡ,
各5,980円The Need for Speed, DESCENTⅡ,
メリーゴーランド, ESの方程式, SEX2, ぷよぷよ通,
（6,230円MS-フライトシュミレーターVer5.1）

ビデオCD・フォトCD

各4,230円無制限FUCK, いんらんパフォーマンス淫女, メイキングラブ1, 2,
各3,980円快楽エステサロンVol.1, 美少女学院スペシャル（フォトCD）,
メイキングラブ1, 2, 三原夕香スーパーBEST,
各3,320円裏女子高生・えみ, りおな, かりん, ゆい, みずほ,
ゆうき, えみ, ひかる, ちなつ, りおな, いじって…4,
奴隷秘書DX, 聖・淫獣学園, お嬢様乱れるお尻祭,
お嬢様マルチマガジン1（オナニー編）, 2（制服編）, 3（テレクラ編）,
完全絶頂60 VOL1, 2, 3, 4, 5, 6, 美少女ナース倶楽部,
各4,120円全国美少女グランプリVol.0, 1, 2, 3, 4,

ゲーム機・ハード, 周辺機器

17,300円スキャンコンバーターユニット「DISPL」XC15,
22,300円XRGB-1, 8,500円XAV-2S,
42,800円MC77PCM 98PCM音源搭載,
37,800円MC55PCMZ 98MIDI音源搭載,

――増設メモリー――

15,800円72Pin 16M 60n パリ有DOS/V, NEC,
27,800円72Pin 32M 60n パリ無DOS/V, NEC,

――その他――

980円下級生攻略本, 1,200円助さんダッシュ下級生,
6,800円コンパクトシュレッター自動センサー付,

――TAアダプター・モデム――

49,800円Aterm 1t-45DSU TAターミナル（NEC）
49,800円TS128GA2/DSU TAターミナル（サン電子）
23,800円ME-3314B（Win用）モデム（オムロン）
32,600円ME-3314CMPCMCIA モデム（オムロン）
22,000円TO-BXF336W（Win用）モデム（松下）

駅より徒歩2分

ソフト・ハード通販お申込方法

●上記の価格には消費税3％が含まれています。御注文はTELかハガキで。

送金方法
●現金書留の方は中に、商品名、機種名、金額明細、住所、氏名、TEL、発送方法を書いて同封。（郵便振替の方は通信欄に記入）郵便振替の口座番号は、00310-5-5733
●郵便代金引換の方は送料の他に420円。配達日指定は平日50円。日、祭日は200円。それぞれプラスされます。発送後のキャンセルは所定の手数料がかかります。
●郵便送料は、500g以下390円、500g以上は小包料金に準ず。（610円～地域により異る）。
●宅急便での代金引換は別途料金になります（送料620円より、代引手数料400円）。
●その他取扱い品、セガサターン、PC-FX、SFC、任天堂64、X68000、FM-TOWNS他。

●営業時間　火曜～金曜12：00～20：00、土曜11：00～20：00、日祭10：00～19：00
定 休 日　祭日を除く毎月曜日
●掲載されていない商品は御問合せ下さい。当店では中古ソフトの販売はしておりません。すべて新品です。

パソコン・AV専門店

ソフトショップ ラム

☎0272-53-7594
FAX0272-53-4369
〒371 前橋市新前橋町17－13

TEL06-644-0554

〈日曜日は・06-644-5954 2号店プロトワンまで〉
電話受付11：00～19：00/FAX06-647-5168

商品超特価コーナー　税別

<本体>	
PC-9821 Xa13/W12	¥182,000
PC-9821 Xv13/W16	¥220,000
PC-9821 Xc13/S5 A,B	¥194,000
PC-9821 Xc13/M7 A,B	¥250,000
PC-9821 Xa16/W16	¥222,000
PC-9821 Xa16/W30	¥295,000
PC-9821 Xv20/W30	¥372,000
PC-9821 Ra20/N12	¥258,000
PC-9821 V12/S5R C,D	¥165,000
PC-9821 V12/S7R C,D	¥195,000
PC-9821 V13/S5 C2,D2	¥194,000
PC-9821 V13/S5 E2,F2	¥213,000
PC-9821 V13/M7 C2,D2	¥253,000
PC-9821 V16/S5 C2,D2	¥218,000
PC-9821 V16/M7 C2,D2	¥378,000
PC-9821 V20/M7 C2,D2	¥454,000
PC-9821 V20/M7 E2,F2	¥466,000
PC-9821 Cb10/T A,B	¥183,000
PC-9821 Cu10/D A,B	¥206,000
PC-9821 Cx13/S5T A,B	¥219,000
PC-9821 Cr13/T A,B	¥243,000
PC-9821 Ct16/F A,B	¥308,000
PC-9821 Na15/X14	¥474,000
PC-9821 Na13/H10	¥335,000
PC-9821 Na13/C10	¥270,000
PC-9821 Na12/S10F	¥329,000
PC-9821 Na12/S8	¥278,000
PC-9821 Nb10/S10F	¥259,000
PC-9821 Nb10/S8	¥236,000
PC-9821 Nb10/5	¥178,000
PC-9821 La10/8 A,B	¥215,000
PC-9821 La10/5 A,B	¥185,000
PC-9821 La10/S8 C,D	¥245,000
PC-9821 Nb7/C8	¥189,000
PC-9821 Nb7/5	¥155,000
東芝SSR575 051CT/A	¥174,000
東芝GTS575 051CS/W	¥154,000
FMV5DSE25 1,3	¥197,000
FMV5DTE25 1,3	¥231,000
FMV5DSP25 1,3	¥223,000
FMV5DSP27 1,3	¥249,000
FMV5DCE2 1,3	¥179,000
FMV5DTP27 1,3	¥377,000
アプティバ J33	¥210,000
アプティバ J35	¥232,000
アプティバ H55	¥265,000
アプティバ H65	¥304,000
メビウス, 東芝, ビブロなども大特価	¥ CALL

広告の機種はほんの一例です載ってない機種はお問い合わせ下さい
広告は8月20日現在の価格の一部です価格の変動は御了承下さい.

<モニター>			
NEC	PC-KM173R	17インチマルチスキャン	¥ 67,000
NEC	PC-KM153R	15インチマルチスキャン	¥ 28,800
NEC	PC-KM153R2	15インチマルチスキャン	¥ 36,800
NEC	PC-TM151	15インチマルチスキャン	¥ 39,800
NEC	PC-TM171	17インチマルチスキャン	¥ 84,800
三菱	RD-15G	15インチマルチスキャン	¥ 35,000
三菱	RD-17GX2	17インチマルチスキャン	¥ 70,000
三菱	RD-17G2	17インチマルチスキャン	¥ 77,000
三菱	M-8319（中古品）	14インチマルチスキャン	¥ 9,800
飯山電機	MT-8521E	21インチマルチスキャン	¥163,000
飯山電機	MF-8221E	21インチマルチスキャン	¥138,000
飯山電機	MT-8617ES	17インチマルチスキャン	¥ 78,000
飯山電機	MT-8617E	17インチマルチスキャン	¥ 68,000
飯山電機	MF-8617ES	17インチマルチスキャン	¥ 63,000
飯山電機	MF-8617E	17インチマルチスキャン	¥ 59,000
飯山電機	MF-8615F	15インチマルチスキャン	¥ 36,000
飯山電機	MF-8515F	15インチマルチスキャン	¥ 34,000
ナナオ	54T	17インチマルチスキャン	¥ 87,000
ナナオ	E57T	17インチマルチスキャン	¥125,000
SONY	CPD17SF8R	17インチマルチスキャン	¥ 71,000
SONY	CPD15SF8	15インチマルチスキャン	¥ 48,000
富士通	17″マルチスキャン		¥ 52,800
<プリンター>			
NEC	PC-PR201/65		¥ 64,000
NEC	PC-PR201/40		¥ 34,000
NEC	PC-PR101/J110R		¥ 16,800
NEC	PC-PR1000EW		¥ 44,800
NEC	PC-PR2200NW		¥150,000
キヤノン	BJC-35V		¥ 27,500
キヤノン	BJC-410J		¥ 38,500
キヤノン	BJC-455J		¥ 52,500
キヤノン	BJC-610JW		¥ 47,000
キヤノン	LBP-210		¥ 41,000
キヤノン	LBP-310		¥ 55,000
エプソン	LP-8200		¥121,000
エプソン	MJ-5100C		¥102,000
エプソン	MJ-3000C		¥ 67,000
エプソン	MJ-910C		¥ 50,000
エプソン	MJ-810C		¥ 41,500
エプソン	MJ-500C		¥ 20,500
エプソン	MJ-510C		¥ 25,500
ALPS	MD-4000J,S		¥ 62,000
ALPS	MD-2000J		¥ 37,000
ALPS	MD-2010J		¥ 51,000
<周辺機器>			
336PCカードモデム	Panasonic	TO-CAF336W	¥ 22,800
288PCカードモデム	SJ	業 V.34	¥ 14,800
288BOX型モデム	Mitec	M288A	¥ 11,800
288BOX型モデム	各社		¥ 11800ヨリ
ターミナルアダプター	NEC	Aterm IT45DSU	¥ 41,800
ターミナルアダプター	SUNTAC	TS64DAA	¥ 18,800
デジタルカメラ	カシオ	QV-10A	¥ 31,800
デジタルカメラ	FUJI	DS-7	¥ 39,800
デジタルカメラ	Kodak	DC-20	¥ 29,500
A4カラースキャナ	シャープ	JX-320M	¥ 29,800
スキャナ	エプソン	GT-5000WINP/S	¥ 39,800
プリンターバッファ	メルコ	CPR-4000T	¥ 13,800
NA,NA/C用ラム	I/O	NA34-8M	¥ 10,800
エプソン486AU/AV用	メルコ	XRF-4M	¥ 7,800
ダイナブックSS,GT用	メルコ	VTB-16M	¥ 22,800
汎用SIMM	メルコ	VMB-16M	¥ 17,800
LC630,PF630用	メルコ	AXG-8M	¥ 9,800
汎用SIMM	メルコ	EMF-P16M	¥ 23,500
汎用SIMM	メルコ	EMF-P8M	¥ 13,200
汎用SIMM	I/O	NE-SIM-XB8MX2	¥ 22,800
新V,Xc用EDO	I/O	NE-EDO-8MX2	¥ 15,800
新V,Xc用EDO	I/O	NE-EDO-16MX2	¥ 28,800
新V,X,RA,用ECCEDO	I/O	NE-ECC-8MX2	¥ 18,500
新V,X,RA,用ECCEDO	I/O	NE-ECC-16MX2	¥ 32,500
72ピンSIMM	有名メーカー製	4MB	¥ 4000ヨリ
72ピンSIMM	〃	8MB	¥ 6500ヨリ
72ピンSIMM	〃	16MB	¥ 11000ヨリ
72ピンSIMM	〃	32MB	¥ 22000ヨリ
EDO	〃	8MB	¥ 6500ヨリ
EDO	〃	16MB	¥ 11000ヨリ
EDO	〃	32MB	¥ 22800ヨリ
汎用SDIM	I/O	DV-SDIM8M	¥ 10,400
汎用SDIM	I/O	DV-SDIM16M	¥ 16,800
CPUキャッシュ	I/O	NE-XAV512K	¥ 9,800
オーバードライブ		DX2 ODP66（韋駄天）	¥ 5,800
CPUアクセラレーター2倍		HAS-33W（486SX33用）	¥ 6,800
ビデオコンバーター	電波	XRGB-1	¥ 19,500
ビデオボード	I/O	GV-MTV/98	¥ 32,600
インターウェア	LC630用	TV/ビデオシステム	¥ 17,800
MPEGボード	カノープス	Power Movie MP/V	¥ 79,800
キャプチャーボード	カノープス	Power キャプチャー	¥ 59,800
3Dアクセラレータ	カノープス	Power Window 3DV	¥ 28,000
3Dアクセラレータ	メルコ	WGP-VG4	¥ 19,500
3Dアクセラレータ	I/O	GA-PG3D4/PCI	¥ 19,500
グラフィックアクセラレータ	I/O	GA-DRTV4/PCI	¥ 25,800
グラフィックアクセラレータ	メルコ	WGN-V4	¥ 17,500
アクセラレータ+PCM	メルコ	WSN-V2M	¥ 28,900
アクセラレータ+PCM	メルコ	WSN-V4	¥ 21,900
コンピュータテクニカ		ビデオパック98nⅡ（ビデオ出力）	¥ 7,800
FM音源ボード	アルファデータ	SS-10	¥ 7,800
サウンドボード	NEC	PC9801-86	¥ 18,900
ローランド		SC88	¥ 64,800
ローランド		SC88VL	¥ 50,500
ローランド		SC55mkII	¥ 40,500
ローランド		ミュージ郎8800Pro	¥ 88,000
ローランド		ミュージ郎8800	¥ 66,800
ローランド		ミュージ郎5500	¥ 47,500
ローランド		ミュージ郎BOARDII DOS/V	¥ 29,800
ローランド		ミュージくん	¥ 29,800
ローランド		MPU-PC98II	¥ 15,500
ローランド		MIDI関連製品 超特価！ TELください！！	
<MO・HD・CD>			
キャラベル		AV-100FR/P（F用HD.IF付）	¥ 9,800
キャラベル		AV-250M（メイト用内蔵HD）	¥ 9,800
I/O		HDN-540M（ノート用HD）	¥ 23,800
メルコ		DNN-1187S（ノート用HD）	¥ 42,000
キャラベル		PS-230MOLmkII（外付MO）	¥ 39,800
I/O		RM-MO230F-L（外付MO）	¥ 42,800
メルコ		MOS-S230（外付MO）	¥ 41,700
ロジテック		LMO-DV640SK（ベイ用640MMO）	¥ 69,800
I/O		RM-MO640F（外付 640MMO）	¥ 84,000
メルコ		MOS-S640（外付 640MMO）	¥ 85,500
I/O		RM-SQ270/AP（MAC用PMHDD）	¥ 34,800
メルコ		DSC-2048V（外付HDD.ISA）	¥ 59,800
メルコ		DSC-N1000N（外付HDD）	¥ 35,800
メルコ		DSC-N1000P（外付HDD.PCI）	¥ 41,500
I/O		HDV-2G/SPCI	¥ 47,500
ロジテック		SHD-2000DP（外付HDD）	¥ 49,800
NEC		各機種用内蔵3.5インチ増設FDD	¥ 11,500
<ワープロ>			
各社		広告に載っていない機種も大特価で販売中です。！！	
NEC		PWP-JX5500BC	¥ 96,000
NEC		PWP-JX5500AS	¥ 67,000
NEC		PWP-JX5300AS	¥ 52,000
シャープ		WD-M500	¥107,000
シャープ		WD-J100	¥ 56,800
松下		FW-U1CD300	¥107,000
松下		FW-U1C550	¥ 62,000
松下		FW-U1C100	¥ 74,000
東芝		JW-98GT	¥114,000
東芝		JW-V610	¥ 94,000
富士通		オアシスLX3500CT（J）	¥101,000
カシオ		PV-90	¥ 58,000

何でも見積り迅速にFAX致します。（FAX専用回線の方のみ）

新品高額即買取OK!!

●新品買取相場は、TELかホームページでお調べください。
●商品はすべて新品！ もちろん“メーカー保証付”です。
●商品在庫および価格は常に変動しております必ずTELにてお問い合わせ下さい。
●広告の商品はほんの一例です。その他あらゆる御相談に応じます、お気軽にTELを!!
●買取、下取りもOK!!TEL、ハガキFAXにていつでもお問い合わせ下さい。
●業者の方大歓迎!!5千万円まで即金、超高価にて買い取ります。
●MSX,TOWNS,X68000,PC88は3号店トムで取り扱い中で即金、超高価にて買い取ります。

中古コーナー（一例）

中古機種（一例）	買取価格	販売価格
PC9821 VIO/S5KA（Cは1万円高）	95,000～	115,000～
PC9821 VIO/S7KA（Cは1万円高）	105,000～	130,000～
PC9821 Na7/H5（H3は2万円安、H7は2万円高）	130,000～	150,000～
PC9801 BX2,BX3,BA2,BA3	25,000～	35,000～
PC9821Ce2 モデルS2（Ceは1万円安）	50,000～	70,000～
PC9821Cs2S3,Cb/2D,Cb2B	60,000～	70,000～
PC9821Cx2/SI5T（17Tは2万円高、CXは3万円高）	80,000～	110,000～
PC9821Bs,Xe ,Bp	25,000～	35,000～
PC9821Ne,Ne2（Nd3万円安）	80,000～	90,000～
PC9801FAU2,BX/U2	20,000～	30,000～
PC9801 286機	5,000～	10,000～
PC9801 386機	10,000～	15,000～
PC9801N,DAU2,FA2	10,000～	20,000～

代金引き替えOK! 超低金利ローンOK!!

中古相場は一例です。詳しくはTELにて。98,DOS/V,ワープロ,マック,X68,TOWNS,ゲーム機なんでも売り買いOK!!

PC9801NS/R（NS/T,NS/Lは1万円安）	45,000～	55,000～
PC9801NS/E (NSは1万円安)	30,000～	40,000～
72ピン8M SIMM（16Mは5千円高）	4,000～	6,000～
MIDI音源高価買い取り中	TEL	TEL
PC9801NC (NXC,NACは1.5万円高)	55,000～	70,000～
PC9801NS/A（Nmは5千円高）	45,000～	55,000～
PC9821Lt2/7A（3Aは3万円安）	130,000～	150,000～
PC9821Nb7/C8（Nb7/5は2万円安）	160,000～	180,000～
PC9821Na9/H8（Na12/H10は4万円高）	210,000～	240,000～
PC9821Ap2/u2,Xp	40,000～	50,000～
PC9821AS2/u2,Xs	37,000～	47,000～
PC9821Ae/u2,Bx4	30,000～	38,000～
PC9821Xa10/C8,Xa7e/S17	80,000～	100,000～
アダルトゲームソフト,CD-ROMソフト 高価買取中	TEL	TEL
MSX2+AI-WSX,FI-XV/AI-WX,FIXDJ	10,000～	20,000～
MSXターボR AI-ST (GTは2万円高)	25,000～	45,000～
MSX用ディスクドライブ	8,000～	18,000～
X68K 600C/ACE/PRO/PROII	15,000～	25,000～
X68K エキスパートI,II/スーパー（1万円高）	25,000～	40,000～
X68000CRT 600D/601D/602D/605D/614D	20,000～	30,000～
X68000CRT 603D/604D/606D/608D	10,000～	20,000～
X68000XVI (コンパクトは2万円安)	55,000～	80,000～
FMタウンズIIフレッシュ（Eは1,5万円高）	40,000～	60,000～
FMタウンズIIUX20,HR20（UR20は1,1万円高）	15,000～	25,000～
FMタウンズマーティ/3DO（6千円安）	8,000～	12,000～
200メガハードディスク (容量により上下有り)	8,000～	14,000～
400ラインアナログモニター (TV付きは1万円高)	3,000～	6,000～
MSX用FS-PC1/HBP-FIC (1万円安)	10,000～	26,000～
ワープロ専用機	TEL	TEL

クレジット金利表

回数	1	3	6	10	12	18	24	30	36	48	60
金利%	2.0	2.5	4.0	5.5	6.0	10	12.5	14	16.2	21.6	27

広告の商品はほんの一例です。その他、多数格安にて販売中です。お問い合わせください。

■お振込先
大阪厚生信用金庫本店
普通0437350
ユニオンコンピューターネットワーク

URL http://www.nst.co.jP/~prot1

※最新の販売、買取情報はホームページでチェックしてください。
※商品の展示販売は、2号店プロトワン2F・3Fです。

Union Computer Network
ユニオンコンピューターネットワーク
〒556 大阪市浪速区日本橋4丁目15-23

注文は在庫確認の上、現金書留か銀行振込にてお申し込み下さい。配達日、日時指定可、品物がついたときお金を払うこともできます。全品保証付、初期不良は交換します。
代引でキャンセルされますと所定のキャンセル料がかかります。

送料表	A1200	A1500
代引手数料	1個口に付1500	

※北海道、沖縄、離島は別料金

新品お買得品		
COMPAQ	プレサリオ524スペシャル(16MB)	¥ 89,800
DEC	15"マルチスキャン	¥ 29,800
東芝	DynaBook GT4755MT(TFT/CD付)	¥179,800
NEC	9821Xa10/C12	¥139,800
IBM	Aptiva 795	¥279,800
イディ	SPITFIRE AV	¥ 37,800
三菱	RD-17F(17"マルチスキャン)	¥ 59,800
メルコ	DNS-250(noteHDD250)	¥ 19,800
NEC	HD420BL(BX3,4HDD420)	¥ 9,980
NEC	KM153R	¥ 29,800
IBM	Aptiva RYD(Music Vision)	¥ 89,800
COMPAQ	プレサリオ 5526 スペシャル 16MB	¥109,800
中古お買得品		
NEC	9801DX/U2	¥ 19,800
NEC	9801UF	¥ 9,980
NEC	KD882(15"CRT)	¥ 9,980
NEC	KD854N(14"CRT)	¥ 9,980
NEC	PR201V2(15"ドットPR)	¥ 9,980
NEC	PR201GS(15"ドットPR)	¥ 19,800
NEC	21"トリニトロン(Mac19"モード)	¥ 19,980
中古98		
NEC	9801NS/A	¥ 89,800
NEC	9801NS/R	¥ 69,800
NEC	9801NS/T40	¥ 54,800
NEC	9801NS/E40	¥ 49,800
NEC	9801NS	¥ 39,800
NEC	9801N	¥ 19,800
NEC	9821Xe/U7W	¥ 52,800
NEC	9821Bs/U7W	¥ 49,800
NEC	9801BA3/U2	¥ 49,800
NEC	9801BX3/U2	¥ 47,800
NEC	H98S-U8	¥ 29,800
NEC	9801T-F71	¥ 59,800
NEC	9801T-F5	¥ 49,800
NEC	9801T-S5	¥ 39,800
NEC	9801T-W5	¥ 27,800
NEC	H98-105/100	¥ 79,800
NEC	H98-100/100	¥ 69,800
NEC	H98-90/100	¥ 59,800
NEC	H98-70/002	¥ 9,980
中古Mac		
Apple	SE30(4/40+角マウス)	¥ 49,800
Apple	IIci(8/80+角マウス)	¥ 34,800
Apple	IIsi(8/80+角マウス)	¥ 29,800
Apple	IIci(4/40+19"カラーセット)	¥ 79,800
Apple	LC(4/40+角マウス)	¥ 15,800
Apple	P.B145B(4/80)	¥ 59,800
Apple	P.B170(4/80)	¥ 59,800
中古DOS/V		
東芝	EZ486P01	¥ 89,800
東芝	EZ486001	¥ 69,800
東芝	V486E(EVS121TD)	¥ 64,800
東芝	V486C(CVS201TD)	¥ 89,800
東芝	J31SX041VW	¥ 39,800
IBM	5523-S14	¥ 29,800
IBM	T.Pad230Cs-YB7	¥ 89,800
IBM	T.Pad330Cs-JBB	¥ 69,800
日立	5523-SV4相当	¥ 39,800

中古モニタ		
Apple	13"RGB	¥ 24,800
Apple	15"ポートレート	¥ 19,800
NEC	N5926-21(21"High)	¥ 39,800
その他		
	A1プロッタ	¥89,800～
SUN	SS2+16"	¥198,000
SUM	SS1+16"	¥128,000
中古ワープロ		
NEC	PWP-5ZC(カラー液晶)	¥ 89,800
NEC	PWP-5ZJ	¥ 69,800
日立	BF-230(カラーノート)	¥139,800
富士通	AX2(J)	¥ 29,800
富士通	LX2000(J)	¥ 79,800
富士通	LX701(J)	¥ 69,800
富士通	LX651(J)	¥ 59,800
富士通	SX401(S)	¥ 59,800
東芝	JW-05PV	¥ 69,800
東芝	JW-95HP	¥ 39,800
SHARP	WD-C900(カラー液晶)	¥ 99,800
SHARP	WD-X800	¥ 89,800
SHARP	WD-X500	¥ 59,800
CASIO	G770ZX	¥ 69,800
CASIO	CX-100(カラー液晶)	¥ 99,800
CASIO	GX-990	¥ 59,800
CASIO	PX-11	¥ 69,800
CANON	CW-J1V(カラー液晶)	¥ 89,800
CANON	CW-J1C	¥ 69,800
松下	FW-U1P95	¥ 49,800
松下	FW-U1609	¥ 39,800
メモリ		
168pin 32M		¥27,800～
168pin 16M		¥14,800～
72pin 32M,N		¥23,800～
72pin 16M,N		¥13,800～
72pin 8M,N		¥ 6,980
72pin 4M,N		¥ 4,980
98DA/RA用4M		¥ 8,880
98NS/T用6M		¥ 9,980
98用61互換2M		¥ 3,980
中古パーツ		
9821 A-E01		¥ 9,980
9821 A-E09		¥14,800
98用内蔵3.5",5"ドライブ		¥ 4,980～
98用内蔵3.5HDDドライブ		¥ 6,980～
98シリーズキーボード		¥ 2,980
98シリーズバスマウス		¥ 300～
98note用HDD		¥ 3,980～
98note用メモリ2M		¥ 1,980
98note用メモリ8M		¥ 9,980
9801シリーズ電源		¥ 3,980
9801T用4Mメモリ		¥ 8,800～
9801note用液晶		¥19,800～
H98シリーズ用HDD		¥ 3,980～
DynaBook用FDDドライブ		¥ 7,980～
DynaBook用メモリカード 2M		¥ 1,980
DynaBook用メモリカード 8M		¥ 9,980
Appleキーボード		¥ 3,980～
Apple各マウス		¥ 3,000～
AppleIIciケース電源付		¥ 4,980～
30pin 1MBX4		¥ 9,980

信頼と安さの全国通販

OTTOの通販システム

●初期不良の交換、修理行っております。
●一般企業、各種学校等の大量導入も是非ご相談下さい。

1.お問い合わせ▶電話、FAXで在庫の確認入荷予定販売価格、納期、その他質問等お気軽にお問い合わせ下さい。
2.ご注文▶納期と価格をご確認の上ご発注いただきます。ご注文等、お見積りご希望の方FAXいたします。
3.ご入金/発送▶代金のお支払方法
●銀行振込●現金書留●代金引換(要手数料) 商品はご入金後すぐに発送致します。

OTTOの高額買取システム

●新品・中古問わず買取いたします。
●業者の方も大歓迎です。(3億円用意)

1.お問い合わせ▶当社のバイヤーと価格を決めて下さい。
2.ご発送▶品物は着払い(1万円以上の商品に関して当社負担)でお送り下さい。査定は無料です。
3.送金▶査定後すみやかに(2～3日以内)送金致します。

価格は、相場にて変動いたします。商品をご購入のさいは必ずTELにてお問い合せ下さい。表示価格には消費税、送料は含みません。

OTTOのインターネット情報
ホームページアドレス
http://www.heart-net.co.jp/˜otto/
インターネットメールアドレス
otto@venus.heart-net.co.jp

OTTOのFAX BOX通販→03-5256-5231
★24時間いつでも商品情報を引き出せます★

安く売ります
OTTOには毎日他社にないものが入荷！ご希望の商品が必ず見つかります。

高く買います
新品・中古問わず、3億円ご用意してお待ちしております。ご相談下さい。

OTTO

通信販売 買取 お問い合せ
TEL.03-5256-3801 (10:00～18:00) 定休日：日曜祝日
FAX.03-5256-3850 (24時間受付)
〒101東京都千代田区神田須田町2-2鹿友22ビル

パソコン大募集!!
★只今在庫が不足しています(緊急買い取り宣言)

9801NEC (3.5″/5″)	
RX21(286.12MH)	¥ 1.0万
EX2(286.12MH)♪	¥ 1.4万
DX2/U2(286.12MH)♪	¥ 1.5万
DS2/U2(386.12MH)♪	¥ 2.0万
DA2/U2(386.16MH)♪	¥ 2.8万
FS2/U2(386.20MH)♪	¥ 3.0万
FA2/U2(486.16MH)♪	¥ 3.4万
BX/U2(486.20HM)	¥ 2.8万
BX2/3(486.25/33MH)	¥ 3.5万
ノート	
NS/T(386.20MH)	¥ 4.5万
NS/R(486.16MH)	¥ 5.8万
NS/A(486.20MH)	¥ 6.4万
NA/C(486.カラー)	¥ 7.5万
NX/C(486.カラー)	¥ 7.9万
EPSON	
386P(16MH.1.6M)♪	¥ 2.0万
386GE(16MH.1.6M)♪	¥ 2.5万
486SE(25MH.1.6M)♪	¥ 3.2万
486SR(33MH.1.6M)♪	¥ 3.6万
ノート	
386NAR2(3.5″×2)	¥ 4.5万
486NAS2(3.5×2)	¥ 5.8万
486NASX2(カラー)	¥ 7.8万
486NAVX1JW	¥10.8万

9821マルチ (WIN対)♬	
Ce/S2(486.CRT付)	¥ 6.4万
Ce2(486.CRT付)	¥ 6.5万
CS2(486.CRT付)	¥ 6.1万
Cb2(486.一体型)	¥ 7.4万
Cb2/B(486.一体型)	¥ 7.6万
Cb2/T(486.一体型)	¥ 8.8万
Ae(486.25MH.1.6M)	¥ 3.5万
AS2(486.33MH.3.6M)	¥ 4.5万
Xe/U7W(486.33MH)	¥ 4.5万
XS/C8W(486.66MH)	¥ 5.5万
PC486M (WIN対)	
486MU2GW(33MH.CD)	¥ 4.5万
486MU2GWM(CRT付)	¥ 6.8万
486MV2J(66MH.CD)	¥ 5.5万
486MV2JM(CRT付)	¥ 7.9万
FMTWII (WIN対)	
Fresh (486.CRT付)	¥ 6.2万
Fresh・T(486.CRT付)	¥ 6.2万
Fresh・E(486.CRT付)	¥ 7.5万
Fresh・ET(486.CRT付)	¥ 8.5万
DOS/V (WIN対)	
IBM Aptiva	¥ 6.5万
P&N WOODY(一体型)	¥ 6.5万
PRESARIO(一体型)	¥ 6.5万
FMV DESK.P	¥ 6.5万

MSX2+ ♬	
HB-XDJ/FS-AIWX	¥ 2.6万
HB-XV/FS-AIWSX	¥ 2.8万
FS-AIST(16ビット対)	¥ 3.8万
FS-AIGT(16B.MID内)	¥ 5.6万
8801 ♬& **ゲーム機**	
MA2(8M.2HD)	¥ 1.0万
MC2(8M.CD)	¥ 1.2万
SATURN	¥ 1.5万
P.Station	¥ 1.5万

Mac	
Performa 520	¥ 5.8万
Performa 575	¥ 7.5万
Performa 588	¥ 7.9万
Performa 630	¥ 9.2万
CZ ♪	
CZ881C(NEW-Z)	¥ 4.0万
CZ888C(1.0dB)	¥ 4.5万
CZ604C(2M.スカジ)	¥ 4.5万
CZ634C(16MH.2M)	¥ 8.5万

〈周 辺 機 器〉

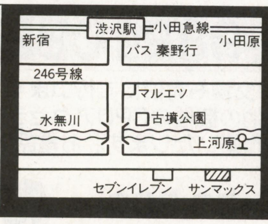
CRT					
KD854N	¥ 0.8万	マルチ15″	¥ 2.5万	CMTA14FI	¥ 2.0万
KD881	¥ 1.2万	マルチ17″	¥ 4.2万	CPS14FI	¥ 2.5万
CU14FD	¥ 0.8万	KM153	¥ 2.8万	CZ-603D	¥ 1.8万
XC1498 CII	¥ 0.8万	TV454	¥ 2.9万	CZ-613D	¥ 8.8万
プリンタ 系列					
PR101	¥ 1.0万	MJシリーズ	¥ 1.5万	PCI	¥ 2.6万
PR201	¥ 2.0万	BJシリーズ	¥ 1.0万	FMP	¥ 2.0万
AP/VP	¥ 1.0万	Mac	¥ 1.0万	CZ-8PC	¥ 1.0万
その他					
RAM/2M	¥ 0.6万	外付HDD	¥ 1.5万	88マウス	¥ 0.3万
RAM/4M	¥ 1.4万	内蔵HDD	¥ 0.5万	98マウス	¥ 0.2万
RAM/8M	¥ 1.9万	外付FDD	¥ 0.8万	MSXマウス	¥ 0.3万
FM音源	¥ 0.5万	倍速CPU	¥ 1.0万	DOS/Vマウス	¥ 0.3万

★キャンペーン中は、お客様送料は当社で負担致します。
(ヤマト便を必ずご利用下さい。)

買取ります (当社で広告販売している商品は特に高く買取ります。)
9801、9821、EPSON、FMTWII、X68K、DOS/V、8801、MSX2＋、CZ、Mac、周辺機器
ゲーム機器(ソフト)OK! →☎0463－75－5240
一部、買取り下取り、出来ない商品も有ります。※発送はクロネコ等を御利用下さい。

SUNMAX

ご注文はTELでどうぞ!
(在庫はTELで確認してネ!)
お支払いは便利な代金引き換えです。
納品は一部の地域を除き2.6万円以上
無料配送です。　税不要／手数料要



㈱サンマックス
FAX0463-75-5242
神奈川県秦野市戸川376－1
MSビル1F　〒259-13
〈振込先〉大和銀行厚木支店
(普通) 7035682

営業時間　AM10：30～PM7：10(平日)
AM10：30～PM6：00(土・日・祭日)
定休日　毎週水曜日
連休のお知らせ 10月1,2日
0463-75-5240

1 今月の特集 Part 1 地球にやさしい中古パソコン 日本マイコン流通センター

超特価セール開催中!(10/8迄)代金引換え配送にて即、出荷OK!下取・買取大歓迎!

お申込みはお電話一本で簡単です。受付時間AM10:00～PM8:00(年中無休)

★**03-3463-4455**へお電話でお申込みください。全国どこでも超特価にてお届けいたします。
★3回～60回までの分割払いもお電話にて簡単にお申込みできます。(未成年者は保護者の方と一緒にお電話ください)
★FAXにてのお申込みやお問い合わせもできます。**03-3463-4454**(FAX)へどうぞ。
★広告誌面の関係上、掲載できない商品も超特価にて販売致しております。お気軽にお問い合わせください。
★掲載の特価は8/20日現在です。商品は販売特価が多少変動致しますのでお電話またはFAXなどでご確認ください。

【超低金利クレジット】
★3回～60回の均等分割はもちろんのこと、ボーナス併用や、ボーナス一括、ボーナス2回(夏・冬)払いの返済もできます。

【無料見積サービス】
★忙しくてお電話をかけられないお客様へは郵便やFAXにてのお申込みやお問い合わせ、お見積りをお受けいたしております。
お客様の住所またはFAX番号、お名前、ご覧になった雑誌名、ご希望商品を記載のうえ下記へお送りください。至急当社より郵送 またはFAXにてご連絡申し上げます。同様に下取り、買取りなどもお気軽にお問い合わせください。

【郵送先】 〒150 東京都渋谷区道玄坂2-3-2 DAIGAIビル7F
(株)日本マイコン流通センター 見積係り

【FAX送信先】 03-3463-4454(FAX)

【通信販売の代金振込先】
大和銀行 渋谷支店(店番341)普通口座6400197
住友銀行 渋谷東口支店(店番820)普通口座1133110
第一勧業銀行 渋谷支店(店番162)普通口座2870068
郵便局(郵便振替口座)00160-0-168261
銀行、郵便局ともに口座名義は、(株)日本マイコン流通センターです。
銀行振込はお近くの、どの銀行、農協、信用金庫からでもお振り込みできます。
郵便振替はお近くの郵便局から送金できます。なお、用紙は各銀行郵便局にございます。

【現金書留の送金先】
〒150東京都渋谷区道玄坂2-3-2 DAIGAIビル7F
(株)日本マイコン流通センター 経理課 03-3770-9911(経理課直通)

【下取品、買取品の送り先】
■渋谷店 〒150東京都渋谷区道玄坂2-3-2 DAIGAIビル7F
(株)日本マイコン流通センター 渋谷店 03-3463-4455

永久買取保証
当社でお求めの品はいつでも買取りします。お手持ちの商品を下取りして当社の商品をお求めになれます。中古も新品もOKです。

分割払いも大歓迎!!
3～60回の均等分割払い
ボーナス月の併用払い
半年先からの支払スタートもOK!!
簡単申込

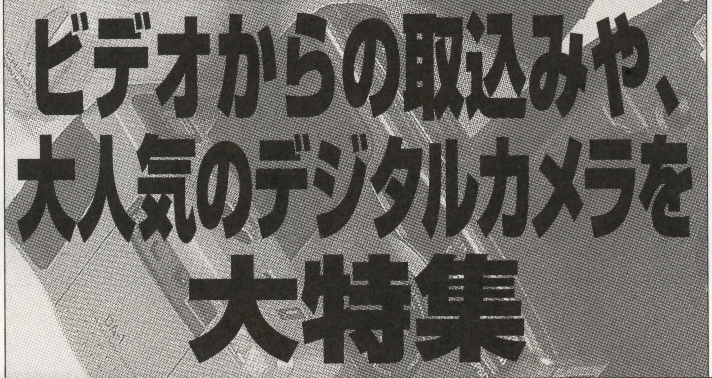
各社カードも利用できます
オリコ アメックス JCB VISA UC DC Nicos

パソコンおもしろ活用法 デジタルカメラで思い出づくり

エプソン CP-100 デジタルカメラ

クラス最高水準35万素子
5種類のカラリオソフト付
専用ケーブル付属でパソコンへの接続も簡単

定価¥69,800
特価 ¥39,800



ビデオからの取込みや、大人気のデジタルカメラを大特集

FUJIX FV-7 マルチスキャナ

写真、ネガ、立体物まで取り込めるマルチスキャナ

定価¥78,000
特価 ¥29,800

カシオ QV-10A デジタルカメラ

ブームの火付役!! 撮ったその場ですぐ見れる1.8カラー液晶搭載
余裕の96枚撮影!!

定価¥49,800
特価 ¥39,800

I/Oデータ GA-DRTV4/PCI ビデオ&グラフィックアクセラレーター

S入力も可能なビデオキャプチャ機能に加えTVチューナーも内蔵

定価¥36,800
特価 ¥29,800

NEC PC-PR101J/110R カラーインクジェットプリンタ

パーソナルユースに最適なお手軽カラーインクジェットプリンタ

定価¥49,800
特価 ¥17,800

エプソン GT-5000WIN スキャナ

イラスト、写真を手軽に取り込むならこれ

定価¥59,800
特価 ¥39,800

CPUアップグレード大作戦!!

アセットコア VIPER Max Drive 586X

★超高速4倍速/16KBライトバックキャッシュ内蔵
★パフォーマンスはPentium75～90MHz相当にアップ
WIN95もサクサク動作
★ベーシックマガジン8月号(61ページ)にて絶賛!!

PC-9821CB2(B/M)などに最適

※CPU交換も有償にて行います。お問い合わせ下さい。
※その他の機種のCPUアクセラレーターも各種お取り扱い交換作業いたします。お電話下さい。

定価¥39,800 **特価¥29,800**

FM-TOWNS乗り換えキャンペーン

FM-TOWNSの資産をあきらめられないあなた、時代はDOS/Vわかっちゃいるけどどというあなたに送る下取りキャンペーン!!

富士通 FMVTOWNS
FMV-TOWNS Fresh GS1

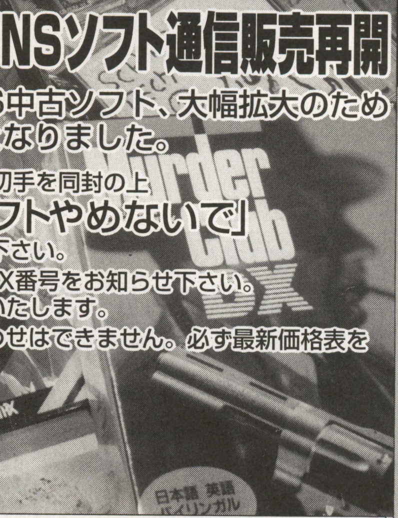
●人気のDESK POWERにFM-TOWNSが合体!!
TOWNSソフトからWINDOWS95、DOS/Vソフトまでこれ1台でOK!!
●15″CRTがセットになって本体には HDD850MB/14.4モデム内蔵
★表以外の機種や、HDD、RAM、ODPなど増設済みも大歓迎! お問い合わせ下さい。

下取り無い方も特価にて販売中!!

下取り機種（お持ちの本体+CRT）	差額
FM-TOWNSⅡ MA20	プラス¥144,000
FM-TOWNSⅡ MX20	プラス¥136,000
FM-TOWNSⅡ ME20	プラス¥145,000
FM-TOWNSⅡ EA/MF20	プラス¥143,000
FM-TOWNSⅡ HA20	プラス¥134,000
FM-TOWNSⅡ HB20	プラス¥120,000
FM-TOWNSⅡ HC53	プラス¥110,000
FM-TOWNSⅡ Fresh	プラス¥150,000
FM-TOWNSⅡ Fresh TV	プラス¥148,000
FM-TOWNSⅡ Fresh E	プラス¥140,000
FM-TOWNSⅡ Fresh T	プラス¥147,000
FM-TOWNSⅡ Fresh ES	プラス¥135,000
FM-TOWNSⅡ Fresh ET	プラス¥132,000
FM-TOWNSⅡ Fresh FS	プラス¥130,000
FM-TOWNSⅡ Fresh FT	プラス¥128,000

だれにもあわずにソフトが買える!!

大反響! TOWNSソフト通信販売再開



大好評のTOWNS中古ソフト、大幅拡大のため雑誌掲載が困難となりました。

●最新価格表は¥200切手を同封の上
「TOWNSソフトやめないで」
係まで郵便でご請求下さい。
●FAXご希望の方はFAX番号をお知らせ下さい。最新価格表をお届けいたします。
●お電話でのお問い合わせはできません。必ず最新価格表をご請求下さい。

TOWNSソフト販売価格の一例

タイトル	定価	特価
銀河英雄伝説SP	¥12,800	¥1,200
シュヴァルツシルト	¥12,800	¥2,300
スーパーオデッセイ	¥9,700	¥1,400
信長の野望　覇王伝	¥14,800	¥3,300
プラネッツ・エッジ	¥12,800	¥2,700
レジェクション（Rejection）電脳少女	¥12,800	¥1,400
レッスルエンジェルス3	¥9,800	¥4,400
レミングス	¥7,800	¥1,500

その他新品ソフトをお探しの方は

ご希望の商品名（メーカー、機種、メディア）、定価、販売価格（定価の一割引）と住所、氏名、TELをご記入したメモを同封の上、代金を現金書留にてお送り下さい。

通信販売の受け付けは現金書留による新品のみとさせて頂きます。

送料として本州¥700、その他の地域は¥900プラスをして下さい。

今月の高価買取指定商品

メーカー・商品名	買取価格	メーカー・商品名	買取価格	タイトル	機種	定価	タイトル	機種	定価
富士通 MFV-5DSE25	~¥188,000	NEC PC-9821XV20W30	~¥320,000	♡Be-Yond 黒大将に見られてる	98	¥7,800	♡とらぶるあうとさいだーず	98	¥6,800
富士通 MFV-5DSE27	~¥200,000	NEC PC-9821XV13W16	~¥172,000	♡Blind Games	98	¥7,800	バミューダシンドローム	WIN	¥8,800
富士通 MFV-5DSP25	~¥200,000	NEC PC-9821XA13W12	~¥150,000	♡COIN	98	¥7,800	♡ビジターズ・ラプソディー	WIN	¥8,800
富士通 MFV-5DSP27	~¥215,000	NEC PC-9821XC13M7	~¥210,000	♡GOKKO3 完全版	WIN	¥11,800	マイホームドリーム2 for Windows95	WIN95	¥9,800
富士通 MFV-5DTE25	~¥200,000	NEC PC-9821Ct16/F	~¥220,000	H	WIN	¥9,800	♡メタドールＡＩ	98	¥8,800
富士通 MFV-5DTS27	~¥254,000	NEC PC-9821Cr13/T	~¥160,000	Jump Bug	98	¥5,800	♡悪夢ー青い果実の散花	WIN95	¥8,800
富士通 MFV-5DTP27	~¥360,000	NEC PC-9821Cx13/S7M	~¥170,000	♡OH! きつねさま	WIN95	¥7,800	時を越えた手紙	WIN95	¥6,800
富士通 MFV-TOWNS H2	~¥142,000	NEC PC-9821Cu10/T	~¥142,000	PARTY LEADER	WIN	¥6,800	女神降臨	WIN	¥5,800
富士通 MFV-TOWNS GE	~¥140,000	NEC PC-9821Ne	~¥72,000	♡Pia キャロットへようこそ	98/CD	¥7,800	♡人形使い2	98	¥9,800
富士通 MFV-TOWNS GM	~¥158,000	NEC PC-9801NX/C	~¥43,000	♡VIPER-V10	WIN95	¥8,800	♡追憶	98	¥8,800
富士通 MF-TOWNSⅡFresh FT	~¥62,000	NEC PC-9801NS/R	~¥32,000	♡ZAP! the Magic	WIN	¥7,800	♡同窓会	WIN	¥8,800
富士通 MF-TOWNSⅡFresh FS	~¥55,000	バンダイ ピピン@	~¥24,000	アドバンストメビウスリング2	WIN95	¥7,800	♡柊坂の旧館	98	¥7,800
NEC PC-9821V20/M7	~¥300,000	SEGA サターン	~¥9,000	イノセント トゥアー	98	¥11,400	♡漂流	WIN	¥7,800
NEC PC-9821V16/M7	~¥250,000	SONY プレステーション	~¥9,000	クラッシックロード4 for Windows95	WIN95	¥9,800	♡夕霧	98	¥8,800
NEC PC-9821V16/S5 (C2/D2)	~¥180,000	NEC PC-FX	~¥12,000	サイバーストーム（完全日本語版）	WIN95	¥9,800	♡雷の戦士ライディ	WIN95	¥8,800
NEC PC-9821V13/S5 (E2/F2)	~¥155,000	任天堂 NINTENDO64	~¥16,000	シバーズ 呪われた博物館	WIN	¥9,800	♡惑星ΩのQ王子	98	¥7,800

ハード　ソフト

どんな時でも安心!! 総合保険付

永久買取保証
当社でお求めの品はいつでも高価にて買い取り致します。

スキップ返済
1〜6ヵ月後よりの支払開始の指定が出来ます。

安心のサポート体制
万が一の場合でもお気軽にご相談してください。

今すぐ! 全国どこでもお電話一本で簡単申込み

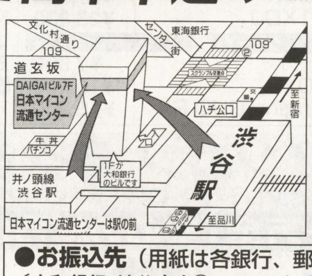
受付時間 AM10:00~PM8:00

買取専用 通話料無料 **0120-09-7773**

通信販売申込専用 通話料無料 **0120-01-7773**

その他お問合せご確認は 総合受付 **03-3463-4455**

日本マイコン流通センター 渋谷駅前パソコンSHOP
〒150 東京都渋谷区道玄坂2-3-2 DAIGAIビル7F



●お振込先（用紙は各銀行、郵便局にございます。）
〔大和銀行 渋谷支店㊰6400197〕〔住友銀行 渋谷東口支店㊰1133110〕
〔第一勧業銀行渋谷支店㊰2870068〕〔あさひ銀行 渋谷支店㊰451454〕
郵便振込口座00160-0-168261 ★銀行、郵便局とも口座名義は(株) 日本マイコン流通センターです。

24時間FAX受付中

申込み、見積依頼、在庫の問合せなど……24時間FAX受付

FAX.03-3463-4454へお気軽にどうぞ! お客様のお名前、FAX番号を忘れずに記入して下さい。

パソコンリサイクルの ベストショップ

日本マイコン流通センター

お電話1本で簡単申込み
03-3463-4455
年中無休
AM10:00~PM7:00
全国通信販売

便利な配送システム
● 配達日指定
● 時間帯指定
（午前・午後・夜間）

24時間FAX受付
見積りやお申込み
お問合せなどOK
03-3463-4454

代金引換配送も可能
お電話1本で即、お届け!!
お届けの際にドライバーに代金をお支払いいただく方法もご利用できます。

分割払いも大歓迎
① 3~60回　均等払
②ボーナス併用
③ボーナス一括
④ボーナスのみの返済（夏・冬2回）
⑤組み合せ自由
⑥申込みは当社が代行致します。
ご自宅にいながらの簡単申込みです。

購入後のサポートもお電話1本即、対応いたします。

見積り依頼もお気軽に！全国無料にて即送ります。

新品・中古の組み合わせ自由!!

カードの利用も全国OK!!
オリコ　アメックス　JCB　VISA
UC　DC　ニコス　ダイナース

どんな時でも安心!! 総合保険付

販売スタッフ募集中！
高卒以上、18~25才くらい迄
初任給　185,000以上
★週休2日制★
〈詳細は〉
03-3770-9911
人事課まで

NEC PC-9801T/F51

91%引

定価￥850,000

★PC-9801T/F51
●TFTカラー液晶内蔵
●FDD 2 ドライブ、HDD40MB
さらに拡張スロットを2スロット装備、FM音源を増設すれば省スペースゲーム機が完成！

特価 **¥69,800**

回数	1回目	2回目以降
12回	￥7,427	￥6,400

クレジット表は、消費税込みの価格です

NEC PC-9801RA

（本体＋アナログディスプレイ）

★PC-9801RA
●CPUにi386（16MHz）を搭載したベストセラー32ビットマシン
●メモリー1.6B標準搭載
●5インチ　2ドライブ内蔵
●ゲーム、練習機に最適の入門用ディスプレイをセット
●さらにプラス￥2,000でHDDモデルに変更可能
DAに変更する時プラス　￥6,000

特価 **¥24,800**

NEC PC-9801CV21

●98の歴史に残る初の一体型！
M※cのような斬新なデザイン

特価 **¥19,800**

回数	1回目	2回目以降
12回	￥3,720	￥3,600

クレジット表は、消費税込みの価格です

中古商品につき、数に限りがございます。安いと思ったらすぐ電話!!

在庫価格一覧表

中古の価格は常に変動しています。高いと思ってもすぐ電話!!

表以外の商品も豊富にございます。まずは電話!!

メーカー	商品 OR 型番	販売価格
CPU		
松下	CV-M353FD	¥7,800
シャープ	CZ-674C-TN	¥55,800
東芝	DynabookSSR590	¥142,400
富士通	FM-TOWNS SH2	¥18,200
富士通	FM-TOWNS2	¥11,800
富士通	FM-TOWNS20F	¥13,400
富士通	FM-TOWNS2F	¥7,800
富士通	FM-TOWNSⅡCX20	¥15,800
富士通	FM-TOWNSⅡfreshES	¥71,800
富士通	FM-TOWNSⅡHR20	¥30,200
富士通	FM-TOWNSⅡMA20	¥34,200
富士通	FM-TOWNSⅡME20B	¥30,200
富士通	FM-TOWNSⅡUR20	¥43,800
富士通	FMV-TOWNS H	¥150,400
富士通	FMV5DH3	¥158,400
富士通	FMV5DSE51	¥147,200
Apple	MacPerforma588	¥63,800
エプソン	PC-286B-STD	¥23,000
エプソン	PC-286C-STD	¥15,800
エプソン	PC-286LE-H20	¥13,400
エプソン	PC-286LS-H40	¥26,200
エプソン	PC-386M-STD	¥19,800
エプソン	PC-386P2	¥23,800
エプソン	PC-486MV2JM	¥63,800
NEC	PC-9801BX2/U2	¥31,800
NEC	PC-9801BX3/U3/W	¥34,200
NEC	PC-9801DA5	¥19,800
NEC	PC-9801FX2	¥25,400
NEC	PC-9801FX/U2	¥22,200
NEC	PC-9801NS/A	¥71,800
NEC	PC-9801RS21	¥15,800
NEC	PC-9821AS/M2	¥42,200
NEC	PC-9821Cb10/T	¥137,600
NEC	PC-9821Ce/S1	¥50,200
NEC	PC-9821Cx13/S7M	¥222,400
NEC	PC-9821Cx/S3	¥67,800
NEC	PC-9821Na13/H10	¥318,400
NEC	PC-9821V12/S5RB	¥134,400
NEC	PC-9821Xe/U7W	¥50,200
NEC	PC-9821Xt/C10W	¥118,400
NEC	PC-98DO＋	¥22,400
エプソン	VM466R	¥31,800
SONY	HB-F1XDJ	¥26,200
ゲーム機		
松下/Panasonic	FZ-1	¥7,800
松下/Panasonic	FZ-10	¥10,200
NEC	PC-Engine DUO RX	¥10,200

メーカー	商品 OR 型番	販売価格
NEC	PC-FX	¥19,800
NEC	PC-FXGA	¥34,200
SONY	PlayStation	¥13,400
SEGA	SEGA SATURN	¥12,600
SEGA	セガサターン	¥13,400
任天堂	バーチャルボーイ	¥7,800
SONY	プレステーション	¥13,400
SEGA	メガドライブ	¥5,400
ハドソン	天の声2	¥3,800
CRT		
シャープ	14M-522C	¥3,800
αデータ	ACM-215	¥18,200
DENON	BD-410	¥7,800
メディックス	CMC-141AV	¥11,800
三洋	CMT-147H	¥7,800
三洋	CMT-A14M2	¥8,600
三洋電機	CMT-B14H2	¥10,200
シャープ	CZ-603D-GY	¥23,800
富士通	FMT-DP531	¥23,000
富士通	FMT-DP533	¥19,800
富士通	FMT-DP535	¥15,000
富士通	FMT-DP5351	¥18,200
富士通	FMT-DP5361	¥23,800
富士通	FMV-831	¥26,200
東映	FTC-12GTU-H	¥3,000
HYUNDAI	HCM-401J	¥7,800
SONY	KX-20HF3	¥34,200
	LCD-25	¥7,800
MAG	LX1464S	¥15,800
飯山電機	MF-5015	¥26,200
アイデクソン	MF-8615A	¥26,200
NEC	N5913L	¥7,800
NEC	N5923	¥2,400
NEC	N5924	¥2,400
NEC	N5924U	¥2,400
NEC	N5925U	¥7,800
NEC	PC-KD551K	¥3,800
NEC	PC-KD854	¥4,600
NEC	PC-KD854N	¥4,000
NEC	PC-KD862	¥7,800
NEC	PC-KD863S	¥13,400
NEC	PC-KM171	¥34,200
NEC	PC-TV352	¥23,800
NEC	PC-TV353	¥26,200
コンパック	VGAモニタ	¥11,800
三菱	XC-1498C	¥10,200
FDD・HDD・CD-ROM		
アイドルJ	AFD-501	¥7,800

メーカー	商品 OR 型番	販売価格
コンピューターリサーチ	CRC-FD3.5WH	¥6,200
アキュレート	FD-5W	¥7,800
ポップ通商	KMF-35F	¥5,400
東京ニーズ	NFD-250	¥7,800
エレコム	EN-98BOX	¥19,000
ICM	ER-80	¥5,400
ICM	PackNV-250	¥12,600
NEC	PC-HF103R	¥7,000
アイドルJ	SCSI HDD	¥18,200
ロジテック	SHD-B240N-FMX	¥14,200
日本テクサ	STATION PRO260	¥16,600
ニューテック	TOWNS内蔵用200MB	¥12,000
ニューテック	TOWNS用232MB	¥12,600
ITEC	TX-130B	¥4,600
コニック	VIP-120CX	¥8,600
ICM	CD-620S-N	¥10,200
ICM	CD-630S-M	¥9,800
I/Oデータ	CDB-N60	¥14,800
I/Oデータ	CDG-MX2	¥6,400
I/Oデータ	CDG-PX44/PCSC	¥14,800
I/Oデータ	CDG-SX4/98	¥14,800
I/Oデータ	CDG-TX4A	¥12,800
メルコ	CDI-3FB	¥19,800
プレクスター	PX45CH	¥11,800
プリンタ／オプション		
キヤノン	BJ-10V	¥7,800
キヤノン	BJ-10Vセレクト	¥7,800
キヤノン	BJ-130J	¥7,800
キヤノン	BJC-210J	¥15,800
Apple	ColorStyleWriter	¥16,800
シャープ	CZ-8PC2	¥5,400
シャープ	CZ-8PC3	¥3,800
シャープ	CZ-8PD2R	¥3,000
シャープ	CZ-8PG2	¥5,400
富士通	FMJP101G	¥7,800
富士通	FMXY-133	¥7,800
スター	JR-200CL	¥9,400
ブラザー	M-1024F	¥7,800
富士通	MB27410	¥7,800
エプソン	MJ-450	¥10,200
エプソン	MJ-500	¥7,800
エプソン	MJ-5000C	¥34,200
エプソン	MJ-800C	¥26,200
シャープ	MZ-1P07	¥3,000
NEC	N5154-29	¥6,200
NEC	NM-9700	¥7,000
NEC	NM-9900	¥7,000
NEC	PC-PR101/J110	¥11,800

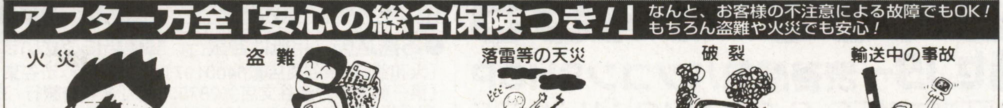
中古パソコン 月々¥3,000より

商品まとめてクレジットOK！自宅にいながら簡単にクレジットの手続きが出来ます

下取り差額クレジットOK
新品との組合せもできます
3回から60回まで

アフター万全「安心の総合保険つき！」

なんと、お客様の不注意による故障でもOK！
もちろん盗難や火災でも安心！



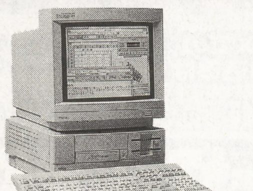
日本マイコン流通センターでお買い上げのパソコンおよび周辺機器には安心の総合保険がセットされています。あらゆる故障に対して修理代金が補償されており、盗難の場合は代替品をお届け致します。（但し、中古5万円以上、新品5万円以上のものに限る。なお5万円未満の商品でも安い保険料で同様のサービスが受けられる品もあります。）

業界初のショッピングプロテクト

1.今、当社でお申し込みのお客様に1年間の総合保険が付きます。（但し、1商品¥50,000以上のものに限り1商品ごとに保険が付きます。
2.1商品¥50,000未満の物でも保険料をお支払い頂ければ同様の保険に加入が出来ます。
3.総合保険の内容は、火災、落雷、破裂、盗難、破損、輸送中の事故、取扱上の不注意などの偶然の事故による損害が補償の対象です。
4.保証と補償の違いについて
　4-1）総合保険による「補償」は上記3の内容によります。
　4-2）保証書による「保証」は、商品不良や故障に対してその保証規定により無償修理を行なうもので、もちろんこの保証も付いてます。

まだまだ頑張るFM-TOWNS WINDOWS95発売記念特集

FM-TOWNS II MX20	¥47,800
FM-TOWNS II HA20	¥52,800
FM-TOWNS II HB20	¥64,800
FM-TOWNS II HC53	¥72,800
FM-TOWNS II Fresh	¥62,800
FM-TOWNS II FreshE	¥69,800
FM-TOWNS II FreshES	¥79,800
FM-TOWNS II FreshFS	¥82,800



その他の機種やHDD・RAM・ODPも取扱中

各種ゲーム筐体(きょうたい)

大好評!

- これさえ買えば君の部屋がゲーセンに
- これからゲーム基盤を始めようと思っている人に最適
- 家庭用電源で動作します。

特価 ¥32,800より

メーカー	商品 OR 型番	販売価格
NEC	PC-PR101/TN103	¥11,800
NEC	PC-PR2000/4	¥39,800
NEC	PC-PR406LP2	¥30,400
エプソン	VP-1350PC	¥13,400
エプソン	AP1000CSF	¥3,000
キヤノン	ASF-6420	¥4,100
富士通	F6163SF2	¥3,000
富士通	FMJP-101CG	¥3,000
エプソン	MJ-500PCF	¥3,000
NEC	PC-PR201GS-03	¥3,800
NEC	PC-PR201T-15	¥3,800
ブラザー	SF-20	¥3,800
RAM・アクセラレーター		
コンピューターリサーチ	1MB SIMMメモリー	¥1,500
I/Oデータ	8M×2SIM	¥12,000
I/Oデータ	9821X用RAM8M	¥7,800
I/Oデータ	98Fellow用8M	¥7,800
I/Oデータ	98NT II-4MB	¥6,800
I/Oデータ	98用4MSim	¥4,200
アドテック	ADF-8M72S	¥16,800
I/Oデータ	BA34-8M	¥7,800
I/Oデータ	Cx34-4M	¥5,200
I/Oデータ	DV-SIM36-4M	¥4,200
メルコ	EAC-4M	¥4,200
メルコ	ECS-4000S	¥8,200
メルコ	EFB-4M	¥4,200
メルコ	ENA-4000	¥6,200
メルコ	ENB-16M	¥18,800
メルコ	ENE-8000C	¥8,800
メルコ	ENP-8M	¥8,800
I/Oデータ	EP-SIMn-2M	¥3,400
I/Oデータ	FJ-SIM32-2M	¥4,800
I/Oデータ	FJ-SIM32-8M	¥17,800
F・TEC	FTO-432S5-166G	¥17,800
F・TEC	FTO432S5-166G	¥17,800
I/Oデータ	NE-AP3-128K	¥10,800
I/Oデータ	NE-SIM32-H4M	¥4,200
メルコ	NE34A-4M	¥4,500
I/Oデータ	NE34A-8M	¥7,800
I/Oデータ	NX34-4M	¥4,800
I/Oデータ	PIO-31SS	¥9,800
I/Oデータ	PIO-9234G-8MF	¥9,800
I/Oデータ	PIO-CS134-4M	¥4,800
I/Oデータ	PIO-DA134-8M相当	¥9,800
エレコム	PM-4B	¥9,800
八戸ファーム	TOWNS用2M	¥4,800

メーカー	商品 OR 型番	販売価格
メルコ	TOWNS用4M	¥9,800
メルコ	VMB-P8M	¥8,800
メルコ	VT5-16M	¥24,800
メルコ	XMC-2000E	¥3,800
インテル	A80387-16	¥2,400
メルコ	HCX-33TS	¥7,800
メルコ	HNS-25T	¥11,800
インテル	i486DX2/66	¥7,800
インテル	JBOXDX20DP66	¥7,800
NEC	PC-9801NX/C-01	¥10,200
NEC	PC-98RL-03	¥2,400
インテル	SXODP50	¥6,200
アセットコア	Viper486	¥5,400
東京ニーズ	MF-101	¥7,800
ダイヤモンドエ	EDGE3D V2MB	¥19,800
I/Oデータ	GA-968V/4PCI	¥32,800
I/Oデータ	GA-DRV4/98	¥23,800
I/Oデータ	GA-KIT98PCI	¥1,400
I/Oデータ	GA-968V4/PCI	¥29,400
I/Oデータ	GA-98NBIV	¥9,800
I/Oデータ	GA-DR4/98	¥17,800
アスキー	MEM-768	¥24,800
NEC	PC-9801-99	¥9,800
カノープス	PowerWindowT64S	¥12,800
メルコ	WAP-2000	¥7,800
その他		
エレコム	EIF-98FB	¥10,200
THKシステム	EX98-F05	¥6,200
R&D	FDA-36	¥3,800
富士通	FMV-123	¥11,800
エプソン	GT40SPIF	¥3,000
エプソン	GT65RSPRB	¥3,000
メルコ	IFN-92S	¥10,200
マクニカ	MIRACLE SCSI II	¥10,200
NEC	PC-9801-87	¥7,800
カノープス	Super CVI (CIM-1104)	¥7,800
ローランド	Super MPU/PC	¥7,800
KORG	AG-103	¥14,200
ローランド	SC-55Mk II	¥26,200
ローランド	SC-88	¥55,800
ヤマハ	TG-100	¥22,400
KAWAI	XC-3	¥22,400
シャープ	CZ-6TU-BK	¥23,800
富士通	FMT-TU101	¥15,800
富士通	FMT-KB101	¥2,200
富士通	FMT-KB101A	¥2,200

メーカー	商品 OR 型番	販売価格
富士通	FMT-KB105	¥1,400
富士通	FMT-KB202A	¥2,200
富士通	FMT-KB501	¥2,200
電波新聞社	XPC-1V	¥6,200
FUJIX	FV-7	¥15,800
松下/Panasonic	FW-RSU1H	¥7,800
エプソン	GT-6500WIN	¥23,800
オムロン	HS20G-BD	¥23,800
シャープ	JX-40	¥11,800
NEC	PC-IN503H	¥19,800
NEC	PC-IN700/4C	¥35,800
シャープ	CZ-6ST1B	¥2,200
富士通	FMT-SP101	¥7,800
SONY	SRS-PC300D	¥6,200
富士通	FMT-416	¥7,800
I/Oデータ	GI-98	¥23,800
日本テクサ	PRO-DUCER	¥7,800
富士通	OAMO-221	¥2,200
ブラザー	CD-1000	¥7,800
日成電機	FM2814	¥14,200
富士通	FMM-CM301	¥10,200
東芝	JWT2094B	¥3,800
マイクロコア	MC24PA5	¥4,600
オムロン	MD-24FB5V	¥5,400
オムロン	MD-24FB10V	¥6,200
アイワ	PV-EF288	¥11,800
アイワ	PVAF144WIN	¥10,200
松下	TO-702H	¥5,400
NEC	PWP-PEN2	¥6,200
松下	CF-VEW213D	¥7,800
アクセル	FM-1 Concert+	¥6,200
SNE	MIDI オーケストラ	¥10,200
I/Oデータ	MX2-2B	¥13,400
NEC	PC-9801-118	¥10,200
NEC	PC-9801-26K	¥6,200
NEC	PC-9801-86	¥11,800
NEC	PC-9801N-J04	¥15,800
クリエイティブ	SB98AYM/98	¥10,200
クリエイティブ	SB/98	¥6,200
メルコ	SRN-F	¥7,800
メルコ	SXM-F	¥10,200
富士通	FMT-602	¥13,400
サンケンエレクトリック	MPS-500JH	¥7,800
シャープ	PA-8800	¥5,400
シャープ	PI-6000FX	¥31,800
カシオ	RX-10	¥6,200

緊急速報 TOWNSソフト

毎回大きな反響を頂いてるTOWNSソフト通販がまたまた再開！今回は在庫のあまりの多さに掲載が困難な為、最新価格表をお送りします。ご希望の方は200円切手同封の上「TOWNSソフトやめないで」係まで郵便でご請求頂くか、FAX番号をお知らせ下さい。

カードの利用も全国OK!!

オリコ　アメックス　JCB　VISA　UC　DC　ニコス　ダイナース

月々¥3,000からのクレジット

どんな時でも安心!! 総合保険付

永久買取保証

当社でお求めの品はいつでも高価にて買い取り致します。

スキップ返済

1～6ヵ月後よりの支払開始の指定が出来ます。

代金引換配送も可能 お電話1本で即、お届け!!

お届けの際にドライバーに代金をお支払いいただく方法もご利用できます。

パソコンなんでも下取中

あなたのお手元のパソコン・ファミコン周辺機器など高価下取します。お気軽にお問合せ下さい。

渋谷店店頭にて中古ゲームソフト480円より

大好評！各種中古パソコン用ゲームソフト4本で9,800円!! 通信販売OK!!（ソフトの指定はできません）

お知らせ 誠に勝手ながら9月30日(月)は棚卸しの為、渋谷駅前店はお休みさせて頂きます。（通信販売は通常通り営業致します。）

今すぐ! 全国どこでもお電話一本で簡単申込み

受付時間 AM10:00～PM8:00

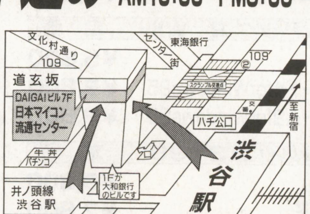
買取専用 通話料無料 0120-09-7773

通信販売申込専用 通話料無料 0120-01-7773

その他お問合せご確認は 総合受付 03-3463-4455

日本マイコン流通センター 渋谷駅前パソコンSHOP

〒150 東京都渋谷区道玄坂2-3-2 DAIGAIビル7F



●**お振込先**（用紙は各銀行、郵便局にございます。）
〔大和銀行　渋谷支店㊟6400197〕〔住友銀行　渋谷東口支店㊟1133110〕
〔第一勧業銀行渋谷支店㊟2870068〕〔あさひ銀行　渋谷支店㊟451454〕
郵便振込口座00160-0-168261 ★銀行、郵便局とも口座名義は(株) 日本マイコン流通センターです。

買って安心 使って便利!!

日本マイコン流通センター

通信販売はこちらへ! 通話料無料 **0120-01-7773** 年中無休 AM10:00~PM8:00

かかり難い場合やお問合せは **03-3463-4455** FAXでのお申込みは **03-3463-4454**

〒150 東京都渋谷区道玄坂2-3-2 DAIGAIビル7F

※ご好評をいただき電話がつながりにくくなっています。PM2:00~6:00が比較的つながりやすい時間帯です。

全国通販OK
クレジット大歓迎
全商品完全保証付

お電話1本で簡単申込み
03-3463-4455
年中無休
AM10:00~PM7:00
全国通信販売

便利な配送システム
- 配達日指定
- 時間帯指定
（午前・午後・夜間）

24時間FAX受付
見積りやお申込み
お問合せなどOK
03-3463-4454

代金引換配送も可能
お電話1本で即、お届け!!
お届けの際にドライバーに代金をお支払いいただく方法もご利用できます。

分割払いも大歓迎
①3~60回 均等払
②ボーナス併用
③ボーナス一括
④ボーナスのみの返済（夏・冬2回）
⑤組み合せ自由
⑥申込みは当社が代行致します。ご自宅にいながらの簡単申込みです。

購入後のサポートもお電話1本即、対応いたします。

見積り依頼もお気軽に! 全国無料にて即送ります。

新品・中古の組み合わせ自由!!

カードの利用も全国OK!!
オリコ アメックス JCB VISA
UC DC ニコス ダイナース

どんな時でも安心!! 総合保険付

（ベーマガ 10月号）

価格改新!! 大好評お好み チョイスセット

❶NEC PC-9821XC13/S5

(98MATE Pentium 133MHz HDD1.2G) (A/B)

	定価
PC-9821XC13/S5	¥338,000

下記のセットからどれでも1つ

セット価格 ¥240,000
月々¥22,900の12回払い
クレジット表は、消費税込みの価格です

	定価	セット特価
PC-9821XC13/M7 (A/B)	¥408,000	¥345,000

❷NEC PC-9821V20/M7

98MATE VALUESTAR (Pentium 200MHz HDD3G) (C2/D2)

	定価
PC-9821V20/M7 (C2/D2)	¥690,000

下記のセットからどれでも1つ

セット価格 ¥502,000
月々¥48,000の12回払い
クレジット表は、消費税込みの価格です

	定価	セット特価
PC-9821V20/M7 (E2/F2)	¥720,000	¥554,000

❸NEC PC-9821V16/S5

98MATE VALUESTAR (Pentium 166MHz HDD1.6G) (C2/D2)

	定価
PC-9821V16/S5 (C2/D2)	¥368,000

下記のセットからどれでも1つ

セット価格 ¥282,000
月々¥26,900の12回払い
クレジット表は、消費税込みの価格です

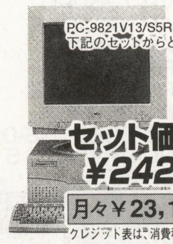
	定価	セット特価
PC-9821V16/M7 (C2/D2)	¥600,000	¥477,000

❹NEC PC-9821V13/S5R

98MATE VALUESTAR (Pentium 133MHz HDD850B) (C2/D2)

	定価
PC-9821V13/S5R	¥308,000

下記のセットからどれでも1つ



セット価格 ¥242,000
月々¥23,100の12回払い
クレジット表は、消費税込みの価格です

	定価	セット特価
PC-9821V13/S5R (E2/FE)	¥338,000	¥262,000

❺NEC PC-9821Cu10/D

98MATE CanBe (A/B)
(Pentium 100MHz HDD1.2GB)

	定価
PC-9821Cu10/D (A/B)	¥338,000

下記のセットからどれでも1つ

セット価格 ¥262,000
月々¥25,000の12回払い
クレジット表は、消費税込みの価格です

	定価	セット特価
PC-9821Cr13/T (A/B)	¥398,000	¥297,000
PC-9821Cu16/F (A/B)	¥498,000	¥372,000

❻NEC PC-9821Cb2/B

98MATE CanBe
(486DX2/66MHz HDD850MB)

	定価
PC-9821Cb2/B	¥228,000

下記のセットからどれでも1つ

セット価格 ¥113,800
月々¥10,800の12回払い
クレジット表は、消費税込みの価格です

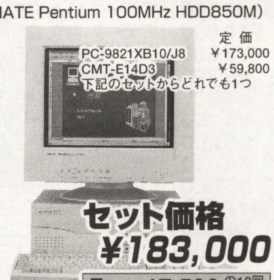
	定価	セット特価
PC-9821Cb2/M	¥298,000	¥149,000

❼NEC PC-9821XB10/J8

(98MATE Pentium 100MHz HDD850M)

	定価
PC-9821XB10/J8	¥173,000
CMT-E14D3	¥59,800

下記のセットからどれでも1つ



セット価格 ¥183,000
月々¥17,500の12回払い
クレジット表は、消費税込みの価格です

❽富士通 FMV-TOWNS Fresh GE (1/2)

(Pentium 120MHz)

	定価
FMVTW-GT (1/2)	¥358,000

下記のセットからどれでも1つ

セット価格 ¥292,000
月々¥27,900の12回払い
クレジット表は、消費税込みの価格です

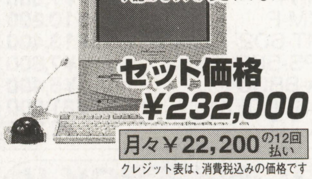
	定価	セット特価
FMV-TOWNS Fresh GM (1/2)	¥418,000	¥334,000
FMV-TOWNSモデルH2 (CRTセット)	¥318,000	¥297,000

❾富士通 FMV-DESKPOWER CE2 (1/2/3)

(Pentium 120MHz)

	定価
FMV5DCE2 (1/2/3)	¥278,000

下記のセットからどれでも1つ



セット価格 ¥232,000
月々¥22,200の12回払い
クレジット表は、消費税込みの価格です

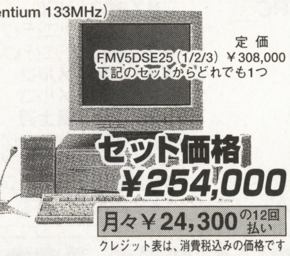
	定価	セット特価
FMV-DESKPOWER CM2 (1/2/3)	¥338,000	¥277,000

❿富士通 FMV-DESKPOWER SE25 (1/2/3)

(Pentium 133MHz)

	定価
FMV5DSE25 (1/2/3)	¥308,000

下記のセットからどれでも1つ



セット価格 ¥254,000
月々¥24,300の12回払い
クレジット表は、消費税込みの価格です

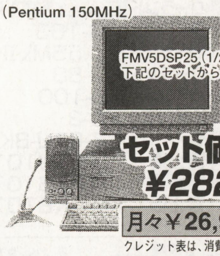
	定価	セット特価
FMV-DESKPOWER SE27 (1/2/3)	¥348,000	¥282,000

⓫富士通 FMV-DESKPOWER SP25 (1/2/3)

(Pentium 150MHz)

	定価
FMV5DSP25 (1/2/3)	¥348,000

下記のセットからどれでも1つ



セット価格 ¥282,000
月々¥26,900の12回払い
クレジット表は、消費税込みの価格です

	定価	セット特価
FMV-DESKPOWER SP27 (1/2/3)	¥388,000	¥311,000

⓬富士通 FMV-DESKPOWER TE25 (1/2/3)

(Pentium 133MHz)

	定価
FMV5DTE25 (1/2/3)	¥358,000

下記のセットからどれでも1つ

セット価格 ¥289,000
月々¥27,600の12回払い
クレジット表は、消費税込みの価格です

FMV-DESKPOWER	定価	セット特価
TS27 (1/2/3)	¥438,000	¥343,000
TS27 (1M/2M/3M)	¥488,000	¥373,000
TP27 (1/2/3)	¥588,000	¥447,000

上記のセットをご注文のお客様は下からお好みの1パックをお選び下さい。

人気ゲームパック1 98	定価
ブランディッシュVT（予）	¥9,800
Jump Bug	¥5,800
INFELNO	¥9,800

人気ゲームパック2 WIN	定価
女神降臨	¥5,800
クラッシックロード4forWindows95	¥9,800
マイホームドリーム2forWindows95	¥9,800

人気ゲームパック3 98	定価
下級生	¥9,800
惑星ΩのQ王子	¥7,800
とらぶるあうとさいだーず	¥6,800

カラーインクジェットプリンタ ケーブルセット	
NEC PC-PR101J/110R	¥54,800

人気ゲームパック4 98	定価
夕霧	¥8,800
人形使い2	¥9,800
ポニーテルアンソロジー3	¥4,800

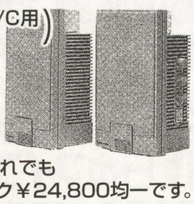
人気ゲームパック5 WIN	定価
同窓生	¥8,800
VIPER V10（Win95）	¥8,800
春海Ⅱ 艶絵	¥5,800

人気ゲームパック6 WIN	定価
GOKKO3完全版	¥11,800
インモラルスタディ白川玲子	¥5,800
女子校制服ぬぎぬぎ図鑑	¥6,800

パソコンデスク & チェアー	
シグマ PJ-577	¥21,000
SG-30GL	¥12,000

ゲーム環境をグレードアップ	定価
オーディオテクニカAT-33SP	¥15,000
NEC 各種増設用FDD	各¥15,000

(PC-9821Vセパレートタイプ用)
PC-9821XA-E02
(PC-9821CXシリーズ用)
PC-9821CX2-E02
(PC-9821CB・V10/C用)
PC-9821CB2-E01



※さらに追加の場合はどれでも1パック¥24,800均一です。

買って安心 使って便利!!

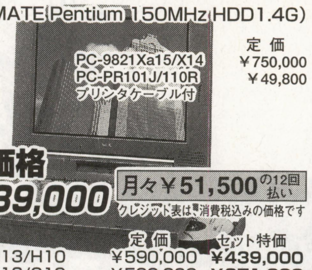
日本マイコン流通センター

6 新品のページ Part 2

デスクトップに負けるな!! 人気の高性能(ハイグレード)ノートパソコン

①NEC PC-9821Na15/X14

(98MATE Pentium 150MHz HDD1.4G)



定価 ¥750,000 / ¥49,800

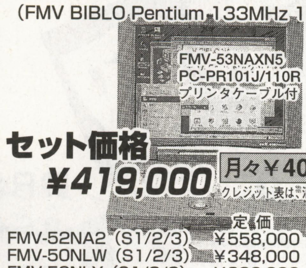
セット価格 ¥539,000 月々¥51,500の12回払い

クレジット表は、消費税込みの価格です

	定価	セット特価
PC-9821Na13/H10	¥590,000	¥439,000
PC-9821Na13/C10	¥500,000	¥371,000

③富士通 FMV-53NAXN5

(FMV BIBLO Pentium 133MHz 1024×768)



定価 ¥728,000 / ¥49,800

セット価格 ¥419,000 月々¥40,100の12回払い

クレジット表は、消費税込みの価格です

	定価	セット特価
FMV-52NA2 (S1/2/3)	¥558,000	¥380,000
FMV-50NLW (S1/2/3)	¥348,000	¥281,000
FMV-50NLY (S1/2/3)	¥288,000	¥236,000

⑤エプソン VN513ET

(ViViDy Note Pentium133MHz HDD1.3GB)

定価 ¥598,000 / ¥49,800

セット価格 ¥445,000 月々¥42,500の12回払い

クレジット表は、消費税込みの価格です

	定価	セット特価
VN-510	¥478,000	¥364,000
VN-512	¥518,000	¥391,000

②NEC PC-9821La10/S8

(98MATE Pentium 100MHz HDD810G) (A/B)

定価 ¥418,000 / ¥49,800

セット価格 ¥314,000 月々¥30,000の12回払い

クレジット表は、消費税込みの価格です

	定価	セット特価
PC-9821La10/5 (A/B)	¥328,000	¥256,000
PC-9821Nb10/S10F	¥418,000	¥320,000

④シャープ A445H

(メビウス Pentium133MHz HDD1G)

定価 ¥600,000 / ¥49,800

セット価格 ¥459,000 月々¥43,900の12回払い

クレジット表は、消費税込みの価格です

	定価	セット特価
PC-A360	¥470,000	¥368,000

⑥三洋 MNC-S710

(Winkey Pentium100MHz HDD1.2GB)

定価 ¥598,000 / ¥49,800

セット価格 ¥460,000 月々¥44,000の12回払い

クレジット表は、消費税込みの価格です

カードの利用も全国OK!!

オリコ アメックス JCB VISA UC DC ニコス ダイナース

月々¥3,000からのクレジット

どんな時でも安心!! 総合保険付

永久買取保証 当社でお求めの品はいつでも高価にて買い取り致します。

スキップ返済 1～6ヵ月後よりの支払開始の指定が出来ます。

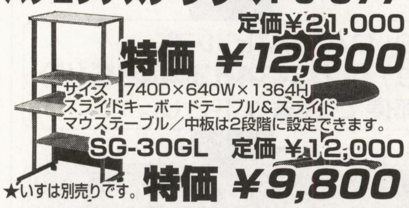
代金引換配送も可能 お電話1本で即、お届け!! お届けの際にドライバーに代金をお支払いいただく方法もご利用できます。

パソコンなんでも下取中 あなたのお手元のパソコン・ファミコン周辺機器など高価下取します。お気軽にお問合せ下さい。

渋谷店店頭にて 中古ゲームソフト 480円より

あれば便利なこんなもの!!

パソコンデスク シグマPJ-577



定価¥21,000 特価 ¥12,800

サイズ 740D×640W×1364H スライドキーボードテーブル&スライドマウステーブル／中板は2段階に設定できます。

SG-30GL 定価 ¥12,000 特価 ¥9,800

★いすは別売りです。

大人気!! スキャンコンバータ XRGB-1

定価¥26,800

- ビデオ、S端子、RGB21ピン入力をRGB15ピン(15KHz/31KHz)に ※DISPLは31KHzのみ
- SFC、プレイステーション、サターンほかのRGB出力をパソコンモニター用に変換

特価 ¥22,800

電波新聞社 DISPL

新製品 定価¥19,800

特価 ¥14,800

WINDOWS時代の必需品 大容量メディア

2GBHDD

特価 ¥49,800より

Zipドライブ

特価 ¥19,800より

MOドライブ

特価 (640MB対応) ¥91,000より (230MB対応) ¥42,800より

98用フルキーボード

お持ちのディスクトップパソコンの予備に、ノートパソコンにぴったり

特価 ¥8,400

お知らせ 誠に勝手ながら9/30(月)は棚卸しの為、渋谷駅前店は休業させて頂きます。(通信販売は平常通り営業致します。)

今すぐ! 全国どこでもお電話一本で簡単申込み

受付時間 AM10:00～PM8:00

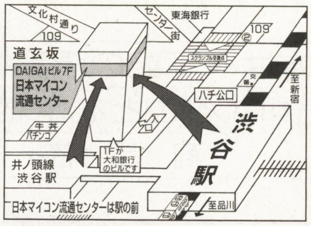
買取専用 通話料無料 0120-09-7773

通信販売申込専用 通話料無料 0120-01-7773

その他お問合せご確認は 総合受付 03-3463-4455

日本マイコン流通センター 渋谷駅前パソコンSHOP

〒150 東京都渋谷区道玄坂2-3-2 DAIGAIビル7F



●お振込先 (用紙は各銀行、郵便局にございます。)
〔大和銀行 渋谷支店(普)6400197〕〔住友銀行 渋谷東口支店(普)1133110〕
〔第一勧業銀行渋谷支店(普)2870068〕〔あさひ銀行 渋谷支店(普)451454〕
郵便振込口座00160-0-168261 ★銀行、郵便局とも口座名義は(株)日本マイコン流通センターです。

24時間FAX受付中 申込み、見積依頼、在庫の問合せなど……24時間FAX受付

FAX. 03-3463-4454へお気軽にどうぞ! お客様のお名前、FAX番号を忘れずに記入して下さい。

中古通販発祥の地 日本マイコン流通センター

渋谷で待つ

パソコン・ゲーム機・周辺機器・ソフトなどまとめて全国ネットで

高価買取・下取

98、DOS/V、FMタウンズ、HDD、CD-ドライブ、ゲームソフト

特に高く買います。

高価引き取り期間中!!

中古→中古
中古→新品
買換え自由

あなたのハード・ソフト共に高価買取り

広告2ページ目にぜひ送って欲しい商品のリストがございます。ご覧下さい。

ゲームソフトも高価買取り中!!

こんなに簡単！タイプ別、申込方法

下記の申込書をご記入のうえ……

買い替えの方	お売りになりたい方 ハード	お売りになりたい方 ソフト
買い換え希望の商品を記入して下さい。	ソフトや周辺機器もいっしょに送ってください。	「パソコン用（WINDOWS大歓迎」「スーパーファミコン」「セガサターン」「プレイステーション」用のソフトをお送り下さい。

下記の申込書と一緒に 〒150 東京都渋谷区道玄坂2-3-2 DAIGAIビル7F
（株）日本マイコン流通センター 買い取り（あるいは 下取り）係 **03-3463-4455**（代）
まで宅配便、又は郵便でお送り下さい。

検査が済み次第、下取り品と購入品の差し引き額をお知らせします。

検査が済み次第、早急に高価買い取り代金を為替、書留、振込みなどでお届けいたします。（送金の手数料は当社が負担します）

●18才未満の方は、保護者の方にお話した上でお送り下さい。 ●付属品や説明書などが無い時、汚れや傷がひどい物は買い取り価格が下がる場合があります。

お電話1本どこでも買い取り

お近くに宅配便、郵便取扱い店がない方も当社指定の運送会社が商品をお預かりに伺います。商品の梱包をしておいて下さい。（送料はお客様負担です）

お近くの方は渋谷駅前店へご来店を!!

直接商品をお持ち下さい。すぐ検査をして代金は現金でお支払い致します。（印鑑と身分証明書をお持ち下さい）

キリトリ線

《買取申込書》

年　月　日　日本マイコン流通センター 御中

下記の商品を 株式会社 日本マイコン流通センターに売却譲渡します。

フリガナ 氏　名	印	生年月日 昭和・平成　年　月　日生（　才）	電話番号 （　　）　ー
住　所	〒		

※18才未満の方は、下記の承諾書を保護者の方に記入してもらって下さい。

下記の品物を売却することを承諾いたします。 保護者氏名　印

メーカー	商品名	メーカー	商品名

★上記の申込み方法をみて、ご記入のうえ商品と共にお送り下さい。 ★メーカー・商品名はわかる範囲で結構です。

ブランディッシュVT

予約受付中

Brandish VT

PC-9800/9821シリーズ
ハードディスク専用/要バスマウス
CPU:80386/16MHz以上,Pentium対応
■MIDI音源対応■Windows95上で動作可（PC98専用）
価格9,800円

10月4日発売！！

クォータービュー視点になり、トラップの種類が格段にアップ。より手ごわくなった罠が行く手をさえぎる。さらに、「盗」「祈」「伏」等の特殊操作が増え、戦闘の緊張感がより高まった。また、ブラ3で好評のマルチキャラクターシナリオシステムがさらに進化。選んだキャラでシナリオやマップが変わり、さらに隠しパラメータとして善と悪の属性が追加。善に徹するか、悪を極めるかはプレイヤーの自由。属性の変化により、ストーリーが分岐し、エンディングも変わる！

98キャンペーン

10月下旬迄 販売店へ急げ！

98MULTi CanBe/VALUESTAR専用版新発売

面倒なインストールの手間なし、CD-ROMをセットするだけで簡単にゲームスタート！（Windows95オートプレイ対応）

■朱紅い雫
PC98CanBe/VALUESTAR専用版
CD−ROM
ニューパッケージ
価格 12,800円
120以上のオープンシナリオ、精霊魔法パーティキャラの自由な選択等。新システム満載の英伝シリーズ最新作が、オートプレイ&クリックスタートのCan Be/VALUE STAR専用版で新発売！
好評発売中

■白き魔女
PC98CanBe/VALUESTAR専用版
CD−ROM
キャンペーン
特別価格 10,800円
あの感動が甦る。名作「白き魔女」が新パッケージになり、さらにお求めやすい価格で再登場。
パソコンRPG初心者にお薦めです。
好評発売中

■ブランディッシュ
■ブランディッシュ2
■ブランディッシュ3
PC98CanBe/VALUESTAR専用版
CD−ROM
キャンペーン特別廉価版 各4,800円
特別セット価格 9,980円
フルマウスオペレーションRPGのブランディッシュシリーズがWindows95（PC98専用）に対応！
好評発売中

■Revivalザナドゥ
■Revivalザナドゥ2 REMIX
PC98CanBe/VALUESTAR専用版
CD−ROM
キャンペーン特別廉価版 各3,800円
特別セット価格 5,800円
パソコンゲームの記録を樹立した名作「ザナドゥ」がリバイバル。
好評発売中

パッケージのキャンペーンシールが目印！

ブランディッシュVT 体験版がもれなくプレゼント！ 超新作のブランディッシュVTを体験できるビックチャンス！

応募者全員プレゼント！ ブランディッシュVTテレカ&マウスマット 詳しくは上記商品のパッケージに入っている応募用紙をご覧下さい。

封入特典 ファルコムミュージックサンプラー 最新ファルコムミュージックサンプル集が付いています。（廉価版/セット版除く）。

朱紅い雫 THE LEGEND OF HEROES IV
ALL MUSIC COMPOSED by Sound Team jdk
MIDI Collection [Standard MIDI files]
8月下旬発売予定

Falcom®
NIHON FALCOM INCORPORATION
〒190 東京都立川市曙町1-14-13 ☎0425(27)6501

マルチメディアのNEC

NEC

プレゼンテーションが変わる。
「パソコン」と「ビューライト」が変える。

「ビューライト」なら、場所を選ばず、手軽に
電子プレゼンテーション。大きな会議やミーティング、
商談など、さまざまなシーンで活躍します。

■クラス最軽量※の7.2kg。持ち運びに便利なコンパクト設計。
■高輝度400ANSIルーメンで、明るい場所でもくっきり表示。
■ワイヤレスマウスで、離れていても、つないだパソコンのマウス操作が可能。
■800×600ドット簡易表示機能で、高解像度画面も投影可能。
■NECならではの多彩なオプション。
◎折りたたみ式20インチから、大型100インチまでの視認性に優れた偏光スクリーンを豊富に用意。
◎モニタカメラで手元の商品や試作品など現物を拡大表示。
◎RGB信号ワイヤレスユニットでノートパソコンとの接続がコードレス。
◎RGB信号入力切り替えユニットで複数のパソコンと同時接続可能。

ViewLight™
ViewLight™ V600 標準価格798,000円(税別)
ビューライト

NEC液晶プロジェクタ、「ビューライト」新登場。

◇ご使用の際は、必ず「取扱説明書」をよくお読みのうえ、正しくお使いください。
※1996年6月末現在、三原色液晶シャッタ方式のパソコン対応プロジェクタにおいて最軽量。
●ViewLightは、NECの商標です。●スクリーン画面はハメコミ合成です。

■FAXサービス 東京03-3769-9821 大阪06-304-9821
本広告の商品カタログをFAXにてお送りしています。①お手持ちのFAXからダイヤルしてください。②アナウンスに従ってBOX番号をダイヤルしてください。2120(ビューライト)③お手元のFAXに情報が届きます。

■新商品情報はパソコン通信でも提供中! BIGLOBEのパソコン通信(PC-VAN)に接続したら"J␣NECPC"とキー入力してください。接続するには、BIGLOBEに加入している必要があります。加入については、BIGLOBEカスタマーサポート 0120-55-0962にお問い合わせください。

フラッシュメモリカード(別売)の使用で、パソコンがなくてもビューライトと接続して電子プレゼンテーションできる。携帯にも便利な小型設計。

プレゼンテーションをさらに手軽に、実現できます。

プレゼンテーションビューワ
PC-PV101 本体重量 約250g
160(W)×115(D)×30(H)mm
標準価格 59,800円(税別)

■商品に関する技術的なご質問・ご相談に電話でお答えします。受付時間…9:00〜17:00 月曜日〜金曜日(祝日を除く)
NECパソコンインフォメーションセンター 東北022(387)6555 東京03(3452)8000 名古屋052(722)9800 大阪06(930)9821 九州092(262)9800
■電話番号・FAX番号のかけ間違いは、ご迷惑になりますので、よくお確かめのうえおかけください。
〈本広告に関するカタログを差し上げます。〉ハガキに郵便番号、住所、氏名、年齢、電話番号、勤務先をご明記のうえ、〒108-01 東京都港区芝5-7-1 NEC 10-28560 ビューライト(マイコンBASIC 9・7)係までお送りください。

NECグループ

定価500円(本体485円) 雑誌18361-10 T1018361100504

第十五巻第十号通巻一七二号 昭和五十七年十二月六日第三種郵便物認可 一九九六年九月二十五日印刷 一九九六年十月一日発行

電波新聞社 〒141 東京都品川区東五反田一—十一—十五 電話〇三(三四四五)六一一一

'96

わかる！動かせる！家族全員で楽しめる！コンピュータの新しい活用法を満載!!

マイコンBASIC Magazine

10

自分でできる

パソコン・パワーアップ

664機種に対応

とじ込み付録

すべてのエンターテインメント・ソフト情報がわかる！全250本の新作情報と売れ筋情報が満載！

電波新聞社